Avertissement aux utilisateurs de téléviseurs à rétroprojection

Les images fixes peuvent endommager de manière irréversible le tube cathodique ou marquer à jamais les luminophores qui constituent l'écran de ces téléviseurs. C'est pourquoi il est conseillé d'éviter d'utiliser des jeux vidéo trop souvent ou de façon prolongée avec les téléviseurs à rétroprojection.

Prévention des risques d'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou par votre enfant

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance et ce, y compris dans la vie de tous les jours.
Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se déclarer chez un individu sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert de crise d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise épileptique ou perte de connaissance) à la suite d'une exposition à des effets lumineux stroboscopiques, veuillez consulter votre médecin avant de commencer à jouer.
Nous conseillons vivement aux parents de prêter une attention soutenue à leurs enfants lorsqu'ils utilisent un jeu vidéo. Si vous ou votre enfant ressentez l'un des symptômes suivants en cours de jeu : vertiges, troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires incontrôlées, perte de connaissance, désorientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez cesser IMMEDIATEMENT la partie et consulter votre médecin.

Règles à respecter pour jouer dans les meilleures conditions possibles

- S'installer confortablement, en position assise, le plus loin possible de l'écran.
- Jouer de préférence sur un écran de petite taille.
- Eviter de jouer en cas de fatigue ou de manque de sommeil.
- Veiller à ce que la pièce soit bien éclairée.
- Observer des pauses de 10 à 15 minutes par heure de jeu.



Sommaire

Configuration nécessaire

Veuillez prendre le temps de vous assurer que votre système est conforme à la configuration minimum nécessaire détaillée ci-dessous ainsi que sur la boîte. **Il est primordial que cette configuration soit respectée pour que *Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban* fonctionne correctement.**

Vérification de ma configuration

L'outil de diagnostic DirectX peut vous fournir des informations concernant la configuration de votre système si vous n'êtes pas sûr de celle-ci.

- Pour démarrer l'outil de diagnostic DirectX, cliquez sur le bouton "Démarrer" et sélectionnez "Exécuter...". Dans le champ "Ouvrir", entrez "DXDIAG", puis cliquez sur "OK". L'outil de diagnostic DirectX apparaît.
- La configuration de votre système se trouve dans l'onglet "Système" et les informations concernant vos cartes graphiques et son se situent dans les onglets "Affichage" (ou "Afficher") et "Son".
- Comparez ces informations avec celles spécifiées dans la rubrique *Configuration minimale requise* ci-dessous. En règle générale, sur un PC conforme à la *Configuration minimale requise*, le jeu fonctionnera avec les paramètres d'options graphiques et sonores les plus basiques.

  Remarque : à moins que vous ne soyez un utilisateur confirmé, nous vous recommandons de ne modifier aucune des options de l'outil de diagnostic DirectX.
- **Vous avez besoin d'aide pour démarrer le jeu ?** Référez-vous à la rubrique *Nettoyage du système avant l'installation du jeu*, ci-dessous.
- **Vous avez des problèmes de pannes et de blocages avec votre jeu ?** Consultez la rubrique *Avant de démarrer le jeu*, p. 4.

Configuration minimale requise

- Windows 98/Me/2000/XP (ce jeu ne fonctionne pas sous Windows 95 et Windows NT)
- Processeur Intel Pentium III 600 MHz ou équivalent
- 256 Mo de RAM
- Lecteur CD-ROM 8x/DVD-ROM
- 850 Mo d'espace disque libre plus de l'espace pour les sauvegardes (espace supplémentaire nécessaire pour le fichier d'échange de Windows et l'installation de DirectX™ 9)
- Carte graphique 32 Mo compatible Direct3D (GeForce 2 ou équivalent)
- Carte son compatible DirectX 9
- Clavier et souris

Nettoyage du système avant l'installation du jeu

Avant d'installer un logiciel quel qu'il soit, il est essentiel de faire en sorte que le disque dur fonctionne au mieux de ses possibilités. Nous vous recommandons donc de prendre l'habitude de nettoyer votre PC régulièrement. Les fonctions ScanDisk, Défragmenteur de disque et Nettoyage de disque sont les outils dont vous aurez besoin pour optimiser le fonctionnement de votre ordinateur. Garder ces habitudes vous assure des problèmes moindres avec les jeux actuels. En outre, un système propre fonctionne beaucoup mieux et les autres applications que vous utilisez sont plus rapides et plus stables.

- La fonction ScanDisk (Windows 98/ME)/Vérification des erreurs (Windows 2000/XP) détecte et répare sur votre, ou vos, disque(s) dur(s) les erreurs du disque ainsi que les secteurs endommagés.
- Le Défragmenteur de disque permet de s'assurer que les données de votre, ou vos, disque(s) dur(s) sont correctement organisées. Il vous aide à éviter la corruption de données et accélère l'accès à ces dernières par l'unité centrale de votre ordinateur.
- Le Nettoyage de disque vous aide à supprimer les fichiers inutiles de votre système. Il libère de l'espace sur le disque dur et permet d'éviter les conflits qui pourraient empêcher le jeu de s'installer correctement.

Veuillez consulter les fichiers d'aide de Windows pour plus de renseignements concernant les fonctions ScanDisk/Vérification des erreurs, Défragmenteur de disque et Nettoyage de disque.

Utilisation de l'aide Windows

1. Afin de faire apparaître les fichiers d'aide de Windows, cliquez sur le bouton "Démarrer", puis sélectionnez "Aide" (Windows 98/ME) ou "Aide et support" (Windows 2000/XP).
2. Ensuite, cliquez sur l'onglet "Rechercher" (Windows 98/ME) et entrez des mots-clés tels que "ScanDisk" (Windows 98/ME), "Vérification des erreurs" (Windows 2000/XP), "Défragmenteur" et "Nettoyage du disque" afin de trouver les guides vous permettant d'utiliser ces outils.

Qu'est-ce que DirectX™ ?

DirectX est un environnement de Windows® 98, 2000, ME et XP qui permet d'accéder à certaines fonctionnalités de votre PC à vitesse élevée et ainsi de jouer aux jeux les plus récents. DirectX évolue afin d'être compatible avec les nouvelles technologies qui apparaissent, telles que la nouvelle génération de cartes graphiques et de cartes son.
Pour jouer à *Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban*, vous avez besoin de DirectX 9.0b, qui est inclus sur le CD afin que vous l'installiez, si nécessaire.
Pour que DirectX fonctionne correctement, les pilotes logiciels de votre carte graphique et de votre carte son doivent être à jour. Ces pilotes peuvent être obtenus sur le site Internet du fabricant de la carte ou en contactant l'assistance technique de l'ordinateur. L'utilisation de pilotes non compatibles avec DirectX 9.0b pourrait entraîner des problèmes d'image ou de son dans *Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban*.
Pour en savoir plus à propos de DirectX, vous pouvez consulter le site Internet officiel de DirectX à l'adresse suivante :
http://www.microsoft.com/france/

Comment installer DirectX 9.0b ?

Si vous souhaitez installer DirectX après l'installation de *Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban*, insérez le disque du jeu dans votre lecteur de CD-ROM/DVD-ROM puis, dans le menu "Démarrer", sélectionnez "Exécuter...". Dans la boîte de dialogue, tapez "D:\DirectX\dxsetup" (si votre lecteur de CD-ROM/DVD-ROM est représenté par une autre lettre que D, veuillez indiquer la lettre correspondante) et cliquez sur "OK". Cliquez sur "Réinstaller DirectX" afin de terminer

Installation du jeu

Pour installer *Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban*, insérez le CD dans le lecteur de CD-ROM/DVD-ROM et attendez que le menu Autorun apparaisse. Cliquez sur "Installer" puis sur "Suivant", la fenêtre du numéro de série apparaît. Entrez le numéro de série que vous trouverez au verso du manuel de *Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban* et suivez les instructions à l'écran pour installer le jeu.

- Si le menu Autorun n'apparaît pas automatiquement, faites un double clic sur l'icône Poste de travail, puis sur le lecteur CD-ROM/DVD-ROM dans lequel le CD du jeu est inséré. Faites un double clic sur le fichier setup.exe pour installer le jeu.

Désinstallation et réinstallation du jeu

Si vous rencontrez des problèmes ou si le jeu n'a pas été installé correctement la première fois, nous vous conseillons de le désinstaller et de recommencer l'installation.

1. Pour désinstaller le jeu, cliquez sur le bouton "Démarrer", sélectionnez "Programmes" (ou "Tous les programmes" pour les utilisateurs de Windows XP) puis choisissez l'endroit où le jeu est listé. Cliquez sur "Désinstaller" pour effacer le jeu.
2. Pour réinstaller le jeu après l'avoir désinstallé, suivez les instructions de la rubrique *Installation du jeu* ci-dessus.

   REMARQUE IMPORTANTE : nous déconseillons vivement de désinstaller ce jeu manuellement, certains fichiers associés au jeu pourraient ne pas être effacés correctement. Il est normal que les fichiers créés (sauvegardes, ralentis et autres) demeurent sur votre disque dur, dans le dossier du jeu, après la désinstallation.
   Si vous ne voulez pas les garder, il vous suffit de les supprimer comme vous le feriez pour tout autre fichier sur votre ordinateur.



AVANT DE DÉMARRER LE JEU

Dans certains cas, les programmes exécutés sur votre système peuvent monopoliser les ressources dont le jeu a besoin pour fonctionner correctement. Ces programmes ne sont pas tous immédiatement identifiables et beaucoup sont activés automatiquement dès le démarrage. Un certain nombre de programmes appelés "Applications d'arrière-plan" sont exécutés en permanence sur votre système. Dans certains cas, ces derniers peuvent causer des pannes ou des blocages. Par conséquent, nous vous recommandons de désactiver ces "Applications d'arrière-plan" avant de jouer à *Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban*.

Remarque importante : si vous fermez les applications d'arrière-plan, votre système sera optimisé pour jouer mais ces applications ne seront plus disponibles. Veillez à bien les réactiver en redémarrant votre ordinateur après avoir joué à *Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban*.

PROGRAMMES ANTI-VIRUS OU ANTI-BLOCAGE

Si votre système comporte des programmes anti-virus ou anti-blocage, il vous est conseillé de les fermer ou les désactiver avant de lancer *Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban*. Pour cela, repérez l'icône correspondante dans la barre des tâches de Windows. Faites un **clic-droit** sur cette icône et sélectionnez "Fermer", "Désactiver" ou toute autre option de fermeture.

FERMETURE DES TÂCHES DE FOND GÉNÉRALES

Lorsque les programmes anti-virus ou anti-blocage ont été désactivés, il est conseillé de fermer toutes les applications d'arrière-plan superflues car elles peuvent causer des problèmes lors de l'installation ou du fonctionnement des jeux.

WINDOWS 98/ME

1. Maintenez les touches **Ctrl** et **Alt** enfoncées et appuyez une fois sur la touche **Suppr**. La fenêtre "Fermer le programme" apparaît avec la liste des applications d'arrière-plan exécutées par le système.
2. Pour fermer une application d'arrière-plan, cliquez dessus dans la liste, puis sur le bouton "Fin de tâche".
   Remarque : il est important de NE PAS FERMER les applications nommées Explorer et Systray car elles sont nécessaires à l'exécution de Windows. Toutes les autres applications peuvent être fermées.
3. La fenêtre "Fermer le programme" se ferme et l'application est arrêtée. Recommencez les étapes précédentes pour fermer toutes les applications d'arrière-plan.

WINDOWS 2000/XP PROFESSIONNEL

1. Maintenez les touches **Ctrl** et **Alt** enfoncées et appuyez une fois sur la touche **Suppr**. La fenêtre "Sécurité de Windows" apparaît.
2. Cliquez sur "Gestionnaire des tâches" pour ouvrir le "Gestionnaire des tâches de Windows". Pour fermer une application d'arrière-plan, cliquez sur son nom dans la liste située dans l'onglet "Applications" puis sur le bouton "Fin de tâche".
   Remarque : selon les paramètres choisis, lorsqu'ils appuient sur **Ctrl** + **Alt** + **Suppr**, certains utilisateurs de Windows 2000/XP Professionnel peuvent ne pas passer par la fenêtre "Sécurité de Windows" et arriver directement dans le "Gestionnaire des tâches de Windows".

WINDOWS XP EDITION FAMILIALE

1. Maintenez les touches **Ctrl** et **Alt** enfoncées et appuyez une fois sur la touche **Suppr**. La fenêtre "Sécurité de Windows" apparaît.
2. Pour fermer une application d'arrière-plan, cliquez sur son nom dans la liste située dans l'onglet "Applications" puis sur le bouton "Fin de tâche".
   Remarque importante : notez bien que lors du prochain redémarrage de votre ordinateur, toutes les applications que vous avez arrêtées seront réactivées.

DEMARRAGE DU JEU

- Insérez le CD dans votre lecteur de CD-ROM/DVD-ROM. Le menu Autorun apparaît. Cliquez sur "Jouer" pour lancer le jeu.
  Remarque : si le menu Autorun n'apparaît pas automatiquement lorsque vous insérez le CD dans votre lecteur de CD-ROM/DVD-ROM, allez dans **Démarrer>Programmes** (ou **Tous les programmes**)>EA GAMES>Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban>Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban. Cliquez sur "Jouer" pour lancer le jeu.
  Remarque : pour de plus amples informations sur la série de jeux vidéo Harry Potter de EA GAMES™, visite le site Internet : **www.harrypotter.ea.com** (site en anglais).

INTRODUCTION

Après l'été effroyable qu'il a passé chez les Dursley, Harry Potter a hâte de commencer sa troisième année à l'école de sorcellerie de Poudlard. Les événements prennent cependant une tournure inattendue lorsque Harry découvre que Sirius Black, l'homme que l'on croit responsable du meurtre de ses parents, s'est échappé d'Azkaban, la prison des sorciers. Black cherche apparemment à se venger de Harry à qui il reproche d'avoir contrecarré les plans de "Tu-Sais-Qui". Malheureusement, les Détraqueurs, les gardiens de la prison d'Azkaban qui ont été envoyés à Poudlard afin de capturer Black et de protéger l'école, ont un effet inquiétant sur Harry. Avec l'aide de Ron et Hermione, Harry est bien décidé à percer le mystère entourant Sirius Black et son évasion d'Azkaban.

Toutes les commandes

Remarque : les commandes utilisées dans ce manuel correspondent aux paramètres par défaut. Pour savoir comment personnaliser les commandes, reporte-toi à la rubrique *Paramètres de périphérique*, p. 13.

Dans les menus

Sélectionner une option	Placer le **curseur** au-dessus de l'option
Faire défiler les choix/déplacer les réglettes	**Clic gauche** sur le choix/ **clic gauche** sur la réglette
Valider/passer à l'écran suivant	**Clic gauche** sur l'option
Revenir à l'écran précédent	**Clic gauche** sur la flèche Retour/appuyer sur la touche **Echap**

Dans le jeu

Avancer/reculer	Touches **Z/S** ou **touches fléchées** ⇳
Tourner à gauche/à droite	Déplacer la **souris**/ **touches fléchées** ⇔
Pas latéral gauche/droite	**Q/D** ou **touche 4 du pavé numérique/touche 6 du pavé numérique**
Sauter	**Clic droit/barre espace**
Lancer un sortilège*	**Clic gauche, maintenir** puis **relâcher**/utiliser la touche **Alt** et les **touches fléchées** pour viser
Action/parler	Avancer jusqu'à un objet/ une personne
Observer les alentours	Déplacer la **souris**
Mettre la partie en pause/ afficher le menu Pause	Touche **Echap**
Voir la carte du Maraudeur	Touche **Tab**
Ecourter les cinématiques	Touche **Entrée** (tu ne peux pas écourter les scènes de l'initiation)

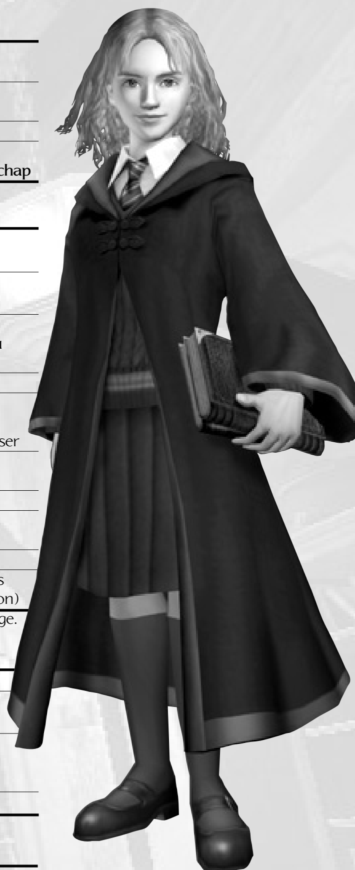
*__Remarque :__ tu dois choisir une cible pour pouvoir lancer un sortilège.

Dans les airs

Battre des ailes	**Clic droit/barre espace**
Tourner à gauche/à droite	Déplacer la **souris**/ **touches fléchées** ⇔
Cracher des flammes (avec les dragons Draconifors/ récupérer d'abord une boule de feu)	**Clic gauche**/touche **Alt**
Annuler le sortilège	Touche **Entrée**

Avec les Lapifors

Avancer/reculer	Touches **Z/S** ou **touches fléchées** ⇳
Tourner à gauche/à droite	Déplacer la **souris**/ **touches fléchées** ⇔
Manger l'herbe/creuser	**Clic gauche**/touche **Alt**
Sauter	**Clic droit/barre espace**
Annuler le sortilège	Touche **Entrée**



CONFIGURER LA PARTIE

Pour commencer une nouvelle aventure :

1. **Clique** sur NOUVELLE PARTIE dans le menu principal, puis sur un emplacement VIDE.
2. La séquence d'introduction commence. Lorsqu'elle est terminée, le chargement du jeu s'effectue et la partie commence automatiquement.

JOUER

ECRAN DE JEU

Endurance du personnage : apparaît lorsque l'un des personnages gagne ou perd de l'endurance.



Personnages actifs

Remarque : chaque icône apparaît uniquement lorsque c'est nécessaire (par exemple : lorsque tu ramasses un bouclier, son icône apparaît).

JOUER AVEC SES CAMARADES



Malgré ses compétences en sorcellerie, Harry aura bien besoin de Ron et Hermione pour l'aider dans cette nouvelle aventure, qui s'annonce des plus éprouvantes ! Chaque personnage peut apprendre des sorts uniques, nécessaires pour accomplir des tâches et résoudre des énigmes. Certaines tâches, comme toucher une cible avec plusieurs sorts simultanément, ne peuvent être effectuées qu'à plusieurs. En cas de besoin, tes compagnons te donneront un coup de main. Lorsque tu prends le contrôle d'un nouveau personnage, l'icône de celui-ci passe au-dessus de l'indicateur des autres personnages actifs.



HARRY POTTER

Surnommé le "Survivant" pour avoir survécu à une attaque du maléfique Lord Voldemort durant sa prime enfance, Harry Potter mène aujourd'hui de brillantes études à l'école de sorcellerie de Poudlard.



RON WEASLEY

Sixième enfant de Molly et Arthur Weasley à être scolarisé à Poudlard, Ron est un fidèle ami de Harry.



HERMIONE GRANGER

Le courage et l'intelligence d'Hermione peuvent s'avérer inestimables.

Endurance

La barre d'endurance indique l'état de chacun de tes personnages. Si la barre d'endurance de l'un d'eux se vide complètement, il s'évanouit et tu recommences la partie à l'endroit où tu as trouvé le dernier livre de sauvegarde (pour en savoir plus sur les livres de sauvegarde, reporte-toi à la rubrique *Sauvegarder une aventure*, p. 14).

- Cherche des Chocogrenouilles pour récupérer de l'endurance.

  Remarque : la barre d'endurance des ennemis les plus forts s'affiche également à l'écran, lorsque tu les affrontes.

Sauter, grimper et se suspendre

Pour explorer convenablement Poudlard, tu devras être capable de franchir bon nombre d'obstacles.

Pour sauter

- Cours vers un trou et fais un **clic droit** (ou appuie sur la **barre espace**) juste avant d'atteindre le bord. Si tu t'y prends correctement, tu atterriras sain et sauf de l'autre côté.
- Si tu tombes de trop haut, ton personnage s'évanouit et tu recommences au dernier livre de sauvegarde.

  Astuce : n'oublie pas que tu peux prendre de l'élan avant de sauter et ainsi t'agripper au rebord opposé de gouffres plus larges.

Pour grimper

- Dirige-toi vers un obstacle et continue d'avancer une fois contre ce dernier. S'il le peut, ton personnage commencera à grimper.
- Essaie de sauter face aux obstacles les plus élevés. Tu trouveras peut-être une prise où t'accrocher.

  Remarque : tu ne peux grimper ou sauter que sur certains obstacles. Si tu n'arrives pas à passer quelque part, cherche autour de toi un objet sur lequel tu pourrais lancer l'un des sorts que tu as appris.

Explorer

L'école de sorcellerie de Poudlard est un endroit magique qui recèle nombre d'interrupteurs, de zones secrètes et de pièges pour les élèves imprudents. Pour tout découvrir, il te faudra fouiller inlassablement le château. Essaie de repérer les fissures dans la maçonnerie, ainsi que les symboles de sortilèges, et vise avec ta baguette tous les objets qui t'intriguent.

Sortilèges

Défis de sortilèges

Tout au long de ton aventure, tu devras accomplir des défis de sortilèges afin d'apprendre de nouveaux sorts et de passer en quatrième année à Poudlard. Lors de ces défis, tu pourras ramasser des boucliers... si tu les trouves ! Récupère-les tous pour aller faire un tour dans la salle des dragées bonus (ne t'inquiète pas, si tu n'y parviens pas du premier coup, tu pourras retenter ta chance plus tard).

- Le menu Pause te permet d'accéder au menu des boucliers, grâce auquel tu peux savoir combien de boucliers tu as récupérés (voir la rubrique *Boucliers*, p. 10).



Lancer des sortilèges

Il est essentiel de réussir à lancer le sortilège approprié sur la bonne cible, non seulement pour progresser en cours, mais aussi pour effectuer les autres activités plus risquées.

1. Fais un **clic gauche** et **maintiens enfoncé** le bouton de la souris pour concentrer le sort dans ta baguette. Le curseur scintillant t'indique ce que tu vises avec tes pouvoirs magiques.
   Remarque : les sortilèges ont une portée limitée. Si ta cible se trouve à portée, ton curseur de sortilège s'affiche en orange. Dans le cas contraire, il apparaît en jaune.
2. Utilise ta souris pour déplacer ton curseur scintillant sur l'objet que tu souhaites viser.
3. Lorsque le curseur se trouve sur une cible, et si tu connais le sort adapté à la situation, la trajectoire du sortilège apparaît. Relâche alors le bouton gauche de la souris pour lancer le sort.
   Astuce n°1 : les effets d'un sortilège n'apparaissent pas toujours de façon flagrante. Si tu ne vois pas quel effet a eu l'un de tes sorts, essaie d'explorer les environs.
   Astuce n°2 : essaie de viser tous les objets que tu rencontres. En choisissant bien, tu découvriras peut-être des secrets ou des objets à ramasser.

Liste des sorts et sortilèges

A l'exception du *Spero Patronum* qu'Harry est le seul à pouvoir utiliser, la liste ci-dessous énumère tous les sorts et sortilèges que les troisième année doivent maîtriser à la fin de l'année scolaire.



Alohomora

Lance ce sortilège d'ouverture sur les portes, les zones secrètes et les objets verrouillés à l'aide de moyens mécaniques pour les ouvrir.



Carpe Retractum

Lance une sorte de lasso de lumière magique sur certains objets pour les attirer à toi ou te rapprocher de ceux-ci !



Draconifors

Métamorphose en petits dragons volants des statues... de dragon ! Tu peux ensuite en prendre brièvement le contrôle.



Glacius

Lance un Glacius sur de l'eau pour la geler (très efficace également contre les salamandres).



Lapifors

Métamorphose en petits lapins des statues... de lapin ! Tu peux ensuite en prendre brièvement le contrôle.



Lumos

Si ce sortilège est lancé correctement sur la gargouille Lumos, l'extrémité de la baguette du sorcier s'illumine temporairement pour inonder la zone d'une lumière révélatrice. Il est ainsi possible de découvrir les entrées et les plates-formes difficilement repérables en temps normal, dans les endroits sombres de Poudlard et de son parc.



Spero Patronum

Harry peut utiliser ce sortilège afin d'invoquer un Patronus, une force positive générée par les pensées agréables du sorcier. Cette incantation permet de repousser les Détraqueurs. Note toutefois qu'il s'agit d'un sortilège très complexe et qu'il n'est donc pas à la portée de tous les sorciers !



Rictusempra

Ce sortilège de Chatouillis permet de "repousser" les adversaires les plus faibles du jeu.



Elasticus

Lance ce sort sur les dalles et les tapis spéciaux pour les transformer en une substance élastique. Saute ensuite dessus pour rebondir et t'envoler vers le ciel !



Répulso

Idéal pour pousser des objets, ce sortilège peut-être utilisé pour actionner les interrupteurs ensorcelés, placés hors de portée, ou briser des objets peu résistants pouvant contenir des récompenses utiles dans ta quête.

Menu pause



Mets ton aventure en pause pour afficher le menu Pause qui t'informe sur ton état et te permet d'accéder à divers autres menus. Tu pourras voir les objets que tu as ramassés, prendre connaissance des tâches et défis que tu as accomplis, paramétrer toutes sortes d'options de jeu ou simplement faire une pause. Appuie sur la touche **Echap** pour afficher ton Etat (niveau en cours).

Reprendre la partie/Ecran précédent



Clique sur cette icône pour revenir au menu précédent ou reprendre la partie.

Quitter



Clique sur cette icône pour revenir au menu principal ou quitter la partie.

Etat (niveau en cours)

Tâche

En cas de besoin, cette option te rappelle ton objectif actuel.

Endurance du personnage

La barre d'endurance de chaque personnage s'affiche en dessous de son icône respective (voir la rubrique *Endurance*, p. 7).

Secrets trouvés/restants

Poudlard est un lieu magique qui recèle un nombre incroyable d'objets et d'endroits secrets. Ce compteur t'indique combien tu en as trouvés et surtout combien il t'en reste à découvrir !

Boucliers trouvés/restants

Dix boucliers sont cachés dans chaque défi. Récupère-les tous pour te rendre dans la salle des dragées bonus.

Liste des tâches

Clique sur le cercle à cocher de l'écran Etat (niveau actuel) pour connaître les tâches de troisième année. Accomplis-les toutes pour gagner !

Carte du Maraudeur

Les rumeurs entourant cet objet illicite laissent entendre qu'il s'agirait d'une carte de Poudlard révélant ses zones secrètes et ses raccourcis. Un tel objet aurait une utilité certaine. Reste à savoir s'il existe vraiment...

Menu des mots de passe

Se déplacer dans Poudlard peut s'avérer fatigant, alors n'hésite pas à chercher les raccourcis. Des passages secrets, cachés derrière certains portraits de l'école, mènent au vestibule, près du hall d'entrée. Cependant, des mots de passe sont nécessaires pour les utiliser.

- Souviens-toi que Fred et George peuvent fournir toutes sortes de choses utiles à quiconque possède suffisamment de dragées !

Menu des mini-jeux

Tout au long de ton aventure, des tâches permettant d'obtenir des récompenses te seront proposées. Cet écran te permet de savoir comment tu t'en sors pour chacune.

Défi de l'Hippogriffe

Voler sur le dos d'un hippogriffe est une tâche difficile, qui demande du talent et de la patience (voir la rubrique *Hippogriffe*, p. 11).

Défi des lutins

Les lutins peuvent se montrer très pénibles. Ainsi, la courageuse personne qui déciderait de se débarrasser d'eux pourrait bien recevoir une récompense bien méritée (voir la rubrique *Lutins*, p. 12).

Défi du Monstrueux livre des monstres

Les exemplaires de ce livre ne sont pas réputés pour leur gentillesse. Mieux vaut ne pas imaginer ce qui se passerait si l'un d'eux s'échappait (voir la rubrique *Monstrueux livre des monstres*, p. 12) !

Objets



Dragées surprises de Bertie Crochue

Ces confiseries de sorciers inhabituelles sont éparpillées dans le château et son parc. Un sort bien placé permet généralement de les déloger des endroits invraisemblables où elles sont cachées. Ramasse toutes celles que tu vois pour pouvoir faire des achats dans la boutique de Fred et George.

- Ton compteur de dragées s'affiche à l'écran chaque fois que tu en ramasses une.



Patacitrouilles

En-cas traditionnel très apprécié des sorciers, la Patacitrouille peut servir de monnaie d'échange dans la boutique de Fred et George.



Fondants du Chaudron

Les élèves de Poudlard en raffolent ! Ils peuvent servir de monnaie d'échange dans la boutique de Fred et George.

Boutique de Fred et George

Lorsqu'ils ne préparent pas un mauvais tour, Fred et George Weasley aiment bien faire affaire dans leur boutique secrète. Ils acceptent les Dragées surprises de Bertie Crochue, les Patacitrouilles et les Fondants du Chaudron en échange contre des Chocogrenouilles, des Cartes de collection et même des mots de passe de portraits !

Boucliers

Tout au long de ton aventure, tu devras relever des défis de sortilèges passionnants afin d'apprendre les techniques de sorcellerie nécessaires pour passer en quatrième année à Poudlard. Pour réussir ces défis, il est indispensable de ramasser les boucliers disséminés sur le parcours. Si tu trouves les 10 boucliers d'un défi de sortilège, tu peux alors te rendre dans la salle des dragées surprises, qui contient plus de Dragées surprises de Bertie Crochue que tu n'en as jamais vues !

Cartes de collection

Les jeunes apprentis sorciers adorent collectionner les Cartes de collection. Ces Cartes t'informent sur les (parfois tristement) célèbres mages et créatures qui ont fait l'histoire de la magie. Tu en trouveras un peu partout dans Poudlard. Pour admirer ta collection de Cartes, sélectionne ton Folio Universitas.

- S'il te manque certaines Cartes, n'oublie pas que Fred et George en vendent dans leur boutique.

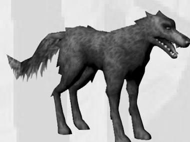
Folio Universitas

Les Cartes sont classées par séries, en fonction de ce qu'elles représentent. Pour en savoir plus sur une Carte, **clique** sur son image afin de l'agrandir.

Cartes des sorciers célèbres	Cartes des sorcières célèbres	Cartes de Quidditch	Cartes des vampires célèbres
Cartes des gobelins célèbres	Cartes des harpies célèbres	Cartes des géants célèbres	Cartes des dragons
Cartes des monstres	Cartes bonus		

Créatures

Au cours de ton aventure, tu rencontreras toutes sortes de créatures. Si tu éprouves des difficultés pour les vaincre, ou si tu as simplement envie d'en savoir plus à leur sujet, les descriptions suivantes ne devraient pas manquer de t'intéresser :



Chien noir

Harry a l'impression d'être observé par un mystérieux chien noir. Est-ce le fruit de son imagination, ou bien pourrait-il s'agir du géant *Sinistros*, un chien spectral dont on dit qu'il est le signe d'une mort imminente ?

Bundimun

Le bundimun est une créature repoussante qui laisse échapper une immonde sécrétion. Après l'avoir assommé avec un Rictusempra, il suffit de lui sauter dessus pour obtenir une récompense.





Squelette ensorcelé

Les squelettes ensorcelés peuvent attaquer quiconque ose toucher à leurs os. Ils sont résistants et plusieurs personnes peuvent avoir à conjuguer leurs efforts pour les vaincre.

Pattenrond

Avant qu'Hermione ne le remarque dans une boutique du chemin de traverse, Pattenrond avait vu passer nombre de clients, sans jamais parvenir à les séduire. Ce chat s'intéresse de très près à Croûtard, le rat de Ron !





Dragon Draconifors

Le dragon Draconifors est une statue de dragon, qu'il est possible de contrôler à l'aide du sort Draconifors. Une fois qu'un Draconifors a ramassé une boule de feu, il peut la recracher pour allumer des braseros.

Crabe de feu

Avec sa carapace de tortue incrustée de bijoux, ce crabe paraît inoffensif, mais il ne faut pourtant pas s'y fier. Il peut se défendre en projetant des boules de feu par son postérieur. Il est possible de le retourner sur le dos à l'aide d'un Rictusempra bien placé, puis de le pousser où l'on veut.





Livre volant

Ces livres magiques peuvent être un réel obstacle à ta progression. Méfie-toi des bibliothèques suspectes !

Hippogriffe

Un hippogriffe est une créature volante avec le corps, les pattes arrière et la queue d'un cheval mais les pattes avant, les ailes et la tête d'un aigle. Une personne souhaitant s'approcher d'un hippogriffe doit d'abord s'incliner en le regardant dans les yeux : si l'animal s'incline à son tour, elle peut alors le toucher et même le chevaucher. Les hippogriffes sont des créatures très fières qu'il est fortement déconseillé d'insulter !



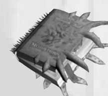


Korrigans

Semblables aux lutins de Cornouailles, les korrigans sont de petites créatures malicieuses ! L'un de leurs passe-temps favori consiste à lancer des pétards surprises sur les gens qu'ils croisent. En agissant vite, il est possible de les prendre par surprise et de leur renvoyer leurs projectiles !



Statue Lapifors
Les Lapifors sont de petites statues de lapins pouvant être animées et contrôlées à l'aide du sort Lapifors. Ces lapins peuvent se faufiler dans les petits trous et creuser la terre.

Le Monstrueux Livre des Monstres


Ce livre est celui que Hagrid a choisi pour son cours de soins aux créatures magiques. Il est agressif et susceptible d'attaquer quiconque s'en approche.



Peeves
Peeves, l'esprit frappeur qui habite à Poudlard, joue des mauvais tours à longueur de temps. Cet esprit perturbateur surgit toujours là où on l'attend le moins.

Lutins


Ces créatures malicieuses, d'un bleu électrique, ne mesurent pas plus de vingt centimètres, ce qui ne les empêche pas d'être dangereuses quand elles sont en colère. Elles rôdent dans les zones les plus sombres de Poudlard. Essaie de leur lancer un Rictusempra.



Salamandres
Les salamandres sont des lézards qui se nourrissent de flammes. Elles peuvent survivre à l'extérieur d'un feu, mais meurent dès que celui qui leur a donné vie s'éteint. Il est possible de geler une salamandre avec un Glacius, puis de la briser avec un Rictusempra. Toutefois, tant que son feu n'a pas été gelé, elle revient inlassablement.

Croûtard, le rat


Croûtard, le rat que Ron a reçu de son frère Percy pour sa première rentrée à Poudlard, est depuis des années l'animal de compagnie des Weasley. Il semble être devenu la cible privilégiée de Pattenrond, le nouveau chat d'Hermione.

Personnages
Tu trouveras ci-dessous une brève description de quelques personnages du monde de *Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban*. Loin d'être exhaustive, cette liste de personnages a pour principal objectif de présenter le monde créé par J. K. Rowling dans sa série de romans Harry Potter aux joueurs n'ayant lu aucun de ses livres.



Les Détraqueurs
Les Détraqueurs sont les gardiens d'Azkaban, la prison des sorciers. D'après les rumeurs, ces créatures répugnantes se nourriraient de toutes les pensées agréables qu'une personne peut avoir. Ils ont été envoyés à Poudlard pour retrouver Sirius Black et protéger l'école, mais leur présence a des répercussions néfastes sur Harry.

Hagrid

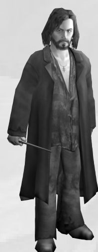

Rubeus Hagrid est le gardien des clés et des lieux à Poudlard. D'une nature assez douce, cet homme à la stature imposante, qui affectionne toutes les créatures magiques, est l'un des meilleurs amis de Harry. En tant que gardien des clés et des lieux, Hagrid dispose de nombreux renseignements à partager sur l'école et son histoire.



Le professeur Dumbledore
Albus Dumbledore est le directeur très estimé de l'école de sorcellerie de Poudlard. Considéré par beaucoup comme le plus grand sorcier de tous les temps, Dumbledore dirige Poudlard avec patience, sagesse, équité et des pouvoirs magiques immenses. Harry a trouvé en la personne d'Albus Dumbledore un mentor et un protecteur hors pair.



Le professeur Lupin
Remus J. Lupin, le nouveau professeur de défense contre les Forces du Mal, est un enseignant talentueux et sympathique, même s'il porte des vêtements miteux. Il semble par ailleurs être atteint d'un mal mystérieux...



Sirius Black
Sirius Black a récemment réussi à s'évader d'Azkaban, la prison des sorciers où il avait été enfermé, après avoir été impliqué dans la mort des parents de Harry, ses anciens amis. Il est considéré comme extrêmement dangereux et serait à la recherche de Harry Potter !

Options

Paramètres de périphérique

VITESSE DE LA SOURIS	Clique sur la réglette et déplace-la. Plus la réglette se trouve à droite, plus les déplacements de la souris sont sensibles.
INVERSER SOURIS	Si tu fais partie des utilisateurs qui préfèrent que l'axe de la souris soit inversé, coche cette case pour inverser l'axe Y de la souris.

Les commandes suivantes peuvent être reconfigurées dans *Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban* :

AVANCER, RECULER, TOURNER A GAUCHE, TOURNER A DROITE, SAUTER, UTILISER BAGUETTE, PAS LATERAL DROITE, PAS LATERAL GAUCHE, OUVRIR CARTE et ECOURTER CINEMATIQUE.

Pour modifier une commande, **clique** sur sa zone de texte, puis appuie sur la nouvelle touche. La nouvelle commande est alors définie.

> **Remarque :** le PC enregistre deux touches pour effectuer chaque action. **Clique** donc une seconde fois sur la même touche si tu ne souhaites assigner l'action qu'à cette seule touche.

Paramètres sonores et graphiques

GAMMA	Clique sur la réglette et déplace-la.
LUMINOSITE	Clique sur la réglette et déplace-la. Plus la réglette se trouve à droite, plus la luminosité est élevée.
CONTRASTE	Clique sur la réglette et déplace-la. Plus la réglette se trouve à droite, plus le contraste est élevé.
RESOLUTION	Clique sur le menu déroulant et sélectionne la résolution de ton choix.
NOMBRE DE COULEURS	Clique sur le menu déroulant et sélectionne le nombre de couleurs de ton choix.
MUSIQUE	Clique sur la réglette et déplace-la pour régler le volume de la musique.
EFFETS SONORES	Clique sur la réglette et déplace-la pour régler le volume des effets.
STEREO INVERSEE	Coche la case pour activer la stéréo inversée.
APPLIQUER CHANGEMENTS	Clique sur cette option pour appliquer les éventuels changements apportés aux paramètres.
GENERIQUE	Clique sur cette option pour consulter la liste des talentueux concepteurs de ce jeu.

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

SAUVEGARDER UNE AVENTURE



Commence par trouver un point de sauvegarde dans Poudlard. Ils ont la forme d'épais livres magiques, appelés livres de sauvegarde. Avance ensuite jusqu'à un livre de sauvegarde pour sauvegarder ta partie.

CHARGER UNE AVENTURE

1. Lorsque tu relances le jeu, **clique** sur CHARGER PARTIE. L'écran de chargement s'affiche alors.
2. **Clique** sur l'emplacement UTILISE de ton choix.
3. La partie est chargée.

- Sinon, clique sur NOUVELLE PARTIE pour commencer une nouvelle aventure.
- Si tu t'évanouis, tu recommences ta partie au dernier point de sauvegarde.

REMPLACER UNE SAUVEGARDE

1. Lorsque tu relances le jeu, **clique** sur NOUVELLE PARTIE. L'écran correspondant s'affiche alors.
2. **Clique** sur un emplacement de sauvegarde UTILISE et, lorsqu'un message te le demande, confirme que tu souhaites remplacer la sauvegarde existante par une NOUVELLE PARTIE.

DES PROBLÈMES AVEC VOTRE LOGICIEL ?

Si vous rencontrez des difficultés lors de l'utilisation du logiciel, nous pouvons vous aider. Voici des méthodes de base à connaître pour s'assurer que les derniers jeux en date peuvent fonctionner sur votre ordinateur. Les méthodes énumérées ci-dessous résolvent la plupart des problèmes lorsque vous utilisez des jeux récents compatibles avec DirectX.

VOTRE JEU CONNAÎT-IL DES PANNES GÉNÉRALES OU DES BLOCAGES ?

Lorsque vous utilisez des jeux utilisant la dernière version de DirectX, vous devez vous assurer que votre ordinateur utilise le pilote de carte graphique le plus récent. Installer le pilote le plus récent pour votre carte graphique peut aider à résoudre les problèmes de pannes et de blocages durant les parties.

Tout d'abord, essayez de télécharger le pilote le plus récent depuis le site Internet du fabricant de votre carte graphique. Voici une liste des sites Internet des constructeurs de cartes graphiques :

Asus :	**http://france.asus.com/**
ATI :	**http://www.ati.com/fr/index.html**
Creative Labs :	**http://www.europe.creative.com**
Guillemot :	**http://www.guillemot.com/indexfr.html**
Hercules :	**http://www.hercules.fr/**

Si les problèmes persistent, essayez de télécharger le pilote le plus récent fourni par le fabricant de votre puce graphique. Cette dernière est la puce de traitement vidéo située dans votre carte graphique. Radeon (ATI) et GeForce (nVidia) sont par exemple des composants de carte graphique. Voici une liste de sites Internet des principaux constructeurs de composants de cartes graphiques :

nVidia :	**http://www.nvidia.fr/**
ATI :	**http://www.ati.com/fr/index.html**
Power VR :	**http://www.powervr.com** (site en anglais)
Matrox :	**http://www.matrox.com/home_fra.htm**
S3 :	**http://www.s3graphics.com** (site en anglais)
Intel :	**http://www.intel.com/francais/**
SIS :	**http://www.sis.com** (site en anglais)

VOUS RENCONTREZ DES PROBLÈMES DE SON ?

Si vous êtes confronté à des coupures de son, essayez de télécharger puis d'installer le pilote le plus récent pour votre carte son. Voici une liste de sites Internet de constructeurs de cartes son :

Creative Labs :	**http://fr.europe.creative.com/**
C-Media :	**http://www.cmedia.com.tw** (site en anglais)
Diamond :	**http://www.diamondmm.com** (site en anglais)
ESS :	**http://www.esstech.com** (site en anglais)
Videologic :	**http://www.videologic.com** (site en anglais)
Yamaha :	**http://www.yamaha-europe.com/yamaha_europe/france/**

Avertissement

Electronic arts se réserve le droit d'apporter des modifications au logiciel décrit dans ce document à tout moment et sans notification préalable. Ce document et le logiciel décrit dans ce document sont protégés par les lois du copyright. Tous droits réservés. Ce document ou le logiciel décrit ne peut être, en tout ou partie, copié, reproduit, traduit ou réduit à une forme lisible en machine ou par un support électronique sans l'autorisation écrite préalable d'Electronic Arts. Ce logiciel est vendu en l'état, sans garantie aucune, expresse ou implicite, y compris les garanties relatives à la commercialisation ou à la conformité pour usage spécifique. Ce manuel est vendu en l'état. Electronic Arts n'offre qu'une garantie limitée en ce qui concerne le logiciel et son support. En aucun cas Electronic Arts ne sera tenue pour responsable des dommages inhabituels, directs ou indirects. Ces termes et conditions n'affectent ni ne préjudicient les droits statutaires d'un acquéreur dans le cas ou ce dernier est un consommateur acquérant des marchandises dans un but autre que leur commercialisation.

Garantie

Garantie limitée

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le produit logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée dans le paragraphe "Retour après la garantie", accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse. Cette garantie complète et n'affecte pas vos droits statutaires. Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus "en l'état", ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement (par exemple apparition de rayures sur le support). Dans ces cas précis, les conditions d'échange seront les mêmes que celles décrites pour le "Retour après la garantie".

Retour après la garantie

Pour remplacement de tout support après expiration de la période de garantie, dans la limite des stocks disponibles, envoyez celui-ci à l'adresse suivante :

Electronic Arts France - Service Consommateurs

4 rue Claude Chappe - 69771 Saint Didier au Mont d'Or Cedex

Joignez à votre envoi la photocopie de la preuve d'achat, une description du défaut, vos coordonnées complètes et un chèque ou un mandat de 15 € par CD ou 30 € par jeu de CD (2 ou plus), libellé à l'ordre d'Electronic Arts. Le tarif mentionné s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

Attention : les frais d'expédition liés à l'envoi du jeu ou d'une partie du jeu à Electronic Arts ne sont pas remboursés, pendant la période de garantie ou après son expiration.

Service Consommateurs

Pour tout renseignement technique sur ce jeu, vous pouvez joindre le Service Consommateurs

du **lundi au jeudi de 9h00 à 18h00 et le vendredi de 9h00 à 17h00** au :

04 72 53 25 00

Suivez les dernières nouveautés EA !

Vous souhaitez obtenir toutes les infos officielles sur les jeux Electronic Arts ?

Inscrivez-vous et recevez par e-mail, chaque mois, la Newsletter. Inscription rapide sur le site :

www.france.ea.com

Possibilité de télécharger vidéos, bandes-annonces et patches.





Warnung für die Besitzer von Projektionsfernsehgeräten

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Computerspiele sollte vermieden werden.

Epilepsie-Warnung

Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene und insbesondere durch Kinder sorgfältig gelesen werden.

Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden, in der Regel sind diese Spiele für Menschen mit Epilepsie jedoch nicht gefährlich. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, sollte sie sich vor Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so sollte das Spiel SOFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

Bei Bestehen einer Epilepsie mit Photosensibilität sind einige Vorsichtsmaßnahmen sinnvoll, ohne dass hier generell von der Benutzung von Computer- und Videospielen abgeraten werden muss.

- Man sollte sich nicht zu nah am Bildschirm aufhalten. Man sollte so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt sitzen.
- Für die Wiedergabe des Spiels sollte ein möglichst kleiner Bildschirm verwendet werden.
- Man sollte nicht spielen, wenn man müde ist oder nicht genug Schlaf gehabt hat.
- Es sollte darauf geachtet werden, dass der Raum, in dem gespielt wird, gut beleuchtet ist.
- Bei der Benutzun

Inhalt

Systemanforderungen

Bitte stelle sicher, dass dein Computer den Mindestanforderungen des Spiels entspricht, die weiter unten und auf der Verpackung aufgeführt sind. **Es ist äußerst wichtig, dass dein Computer diese Mindestanforderungen erfüllt, damit das Spiel fehlerfrei läuft.**

Systemvoraussetzungen überprüfen

Mithilfe des DirectX-Diagnoseprogramms kannst du Informationen über deine Systemvoraussetzungen erhalten, falls du dir nicht sicher bist, was dieses Thema angeht.

- Starte das DirectX-Diagnoseprogramm, indem du auf den **Start**-Button in der Taskleiste klickst und anschließend **Ausführen** wählst. Gib in die Dialogbox DXDIAG ein. Das DirectX-Diagnoseprogramm wird gestartet.
- Deine Systemvoraussetzungen werden in der Registerkarte System angezeigt. In den Registerkarten Anzeige bzw. Sound findest du Informationen über deine Grafik- bzw. Soundkarte.
- Vergleiche diese Angaben mit den Mindestvoraussetzungen weiter unten. Als Faustregel kannst du dir merken, dass auf einem Computer, der die Mindestvoraussetzungen erfüllt, das Spiel mit den niedrigsten Grafik- und Soundeinstellungen läuft.

  Hinweis: Nur erfahrene Benutzer sollten Änderungen an den Einstellungen im DirectX-Diagnoseprogramm vornehmen.
- Hast du Probleme, das Spiel zu starten, und benötigst Hilfe? Dann lies den Abschnitt *Bereinigung des Systems vor dem Spielstart* in dieser Referenzkarte!
- Hast du Probleme, weil das Spiel abstürzt? Dann lies den Abschnitt *Vor dem Spielstart* in dieser Referenzkarte!

Systemanforderungen

- Windows 98/Me/2000/XP (Windows 95 und Windows NT werden nicht unterstützt)
- 600 MHz Intel Pentium III oder vergleichbar
- 256 MB RAM
- 8x CD-ROM/DVD-ROM-Laufwerk
- 850 MB freier Speicherplatz auf der Festplatte und Platz für Speicherstände (zusätzlicher Platz für Swap-Datei von Windows und DirctX™ 9 -Installation)
- 32 MB Direct3D-kompatible Grafikkarte (GeFroce2 oder vergleichbar)
- DirectX 9-kompatible Soundkarte
- Tastatur und Maus

Bereinigung des Systems vor dem Spielstart

Bevor neue Software installiert wird, ist es **wichtig**, dass sich die Festplatte in gutem Zustand befindet. Wir empfehlen deshalb, ScanDisk und Defragmentierung regelmäßig laufen zu lassen. Dadurch kann gewährleistet werden, dass Spiele möglichst fehlerfrei laufen. Darüber hinaus funktioniert dein Computer umso besser, wenn die Festplatte in einem guten Zustand ist, und auch andere Software läuft dann stabiler und schneller.

- **ScanDisk (Win 98/ME)/Fehlerüberprüfung (Win 2000/XP)** sucht auf der Festplatte/den Festplatten nach Fehlern und behebt sie.
- **Die Defragmentierung der Festplatte(n)** stellt sicher, dass die Dateien richtig sortiert sind. Dadurch soll vermieden werden, dass Daten beschädigt werden. Außerdem begünstigt die Defragmentierung die Prozessorgeschwindigkeit.
- **Die Datenträgerbereinigung** bereinigt die Festplatte von nicht benötigten Dateien und macht so Platz auf der Festplatte frei, so dass es bei der Installation zu keinen Problemen kommen sollte.

In der Windows-Hilfe-Datei findest du weitere Informationen zum Ausführen von ScanDisk/der Fehlerüberprüfung, der Defragmentierung und der Datenträgerbereinigung.

Verwenden der Windows-Hilfe

1. Klicke auf den **Start**-Button und wähle **Hilfe**.
2. Klicke nun auf die Option Suchen und gib die Stichwörter „ScanDisk" (Win 98/ME), „Fehlerüberprüfung" (Win 2000/XP), „Defragmentierung" und „Datenträgerbereinigung" ein. Dir werden dann Hilfedateien zu diesen Punkten angezeigt.

Was ist DirectX™?

DirectX ist ein Bestandteil von Windows® 98, 2000, ME und XP. Es ermöglicht Windows, sehr schnell auf bestimmte Bestandteile deines PCs zuzugreifen, damit die aktuellsten Spiele auf deinem PC laufen. Wenn neue Technologien verwendet werden, wie z.B. 3D-Beschleuniger oder 3D-Soundkarten der neuen Generation, unterstützt DirectX diese neuen Technologien. Für das Spiel wird DirectX 9.0b benötigt, das auf der Spiel-CD enthalten ist, damit du es, falls nötig, installieren kannst.

Um problemlos zu laufen, benötigt DirectX möglicherweise die aktuellsten Software-Treiber für Grafikkarte, Soundkarte oder 3D-Treiber. Wenn Treiberversionen verwendet werden, die über keine DirectX 9.0b-Unterstützung verfügen, treten beim Spielen möglicherweise Probleme hinsichtlich Grafik oder Sound auf.

Weitere Informationen zu DirectX findest du auf der offiziellen Website unter http://www.microsoft.com/directx

Wie installiere ich DirectX 9.0b?

Wenn du DirectX **nach** der Installation des Spiels installieren möchtest, lege die Spiel-CD in dein CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk ein, klicke auf den Start-Button und wähle AUSFÜHREN. Gib D:\DirectX\dxsetup ein (gegebenenfalls musst du D durch den entsprechenden Buchstaben für dein CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk ersetzen) und klicke auf OK. Wähle DIRECTX NEU INSTALLIEREN zum Installieren von DirectX.

Installation des Spiels

Um das Spiel zu installieren, legst du die CD in dein CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk ein und wartest, bis das Autostart-Menü erscheint. Klicke auf INSTALLIEREN und anschließend auf WEITER. Das Fenster zur Eingabe der Seriennummer erscheint. Gib die Seriennummer ein, die du in dem weißen Kästchen auf der Rückseite des Handbuchs findest, und folge den Anweisungen auf dem Bildschirm zur Installation des Spiels.

- Wenn das Autostart-Menü nicht automatisch erscheint, doppelklickst du auf das **Arbeitsplatz**-Symbol auf deinem Desktop und doppelklickst anschließend auf das CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk, in dem die CD eingelegt ist. Doppelklicke auf die Datei 'setup.exe'. Die Installation startet.

Deinstallation/Erneute Installation des Spiels

Wenn Probleme beim Spielen auftreten oder das Spiel nicht korrekt installiert wurde, solltest du es deinstallieren.

1. Klicke dazu auf den **Start**-Button und wähle **Programme** und anschließend das Verzeichnis, in dem das Spiel installiert wurde. Klicke auf Deinstallieren.
2. Um das Spiel nach der Deinstallation erneut zu installieren, gehst du wie im Abschnitt Installation des Spiels beschrieben vor.

   WICHTIGER HINWEIS: Wir empfehlen dringend, das Spiel nicht manuell zu deinstallieren, da dadurch möglicherweise einige zum Spiel gehörigen Dateien nicht korrekt entfernt werden. Es ist normal, dass durch den Spieler erstellte Dateien wie gespeicherte Spiele, Wiederholungen oder andere spielspezifische Dateien auch nach der Installation auf dem Computer erhalten bleiben. Sollen diese Dateien ebenfalls nach der Deinstallation entfernt werden, löschst du sie einfach so, wie du auch sonst Dateien von deinem Computer löschst.



VOR DEM SPIELSTART

Manchmal können Programme, die auf deinem System laufen, Ressourcen beanspruchen, die dein Spiel benötigt, um ordnungsgemäß zu laufen. Diese Programme sind nicht alle direkt sichtbar, und viele werden automatisch beim Starten des Computers ebenfalls gestartet. Es gibt zahlreiche Programme, so genannte „Hintergrundanwendungen", die immer auf deinem System ausgeführt werden. In seltenen Fällen können diese einen Absturz des Spiels herbeiführen.

Wichtiger Hinweis: Wenn du diese „Hintergrundanwendungen" schließt, um dein System für das Spiel zu optimieren, dann stehen sie nach Beendigung nicht mehr zur Verfügung. Achte also darauf, diese Hintergrundanwendungen nach dem Spielen wieder zu aktivieren, indem du den Computer neu startest.

ANTIVIRUS-/SYSTEMSCHUTZ-PROGRAMME

Wenn auf deinem System Antivirus- oder Systemschutz-Programme laufen, solltest du diese beenden bzw. deaktivieren, bevor du spielst. Dazu **rechtsklickst** du in der Windows-Taskleiste auf das Programmicon und wählst SCHLIESSEN, DEAKTIVIEREN oder die entsprechende Option.

ALLGEMEINE HINTERGRUNDANWENDUNGEN SCHLIEßEN

Sobald die Antivirus- und Systemschutz-Programme deaktiviert sind, solltest du alle unnötigen Hintergrundanwendungen beenden, da sie manchmal Probleme bei der Installation oder beim Spielen verursachen können.

WINDOWS 98/ME

1. Drücke gleichzeitig die Tasten **Strg+Alt+Entf.** Das Fenster ANWENDUNG SCHLIESSEN sowie eine Liste aller Hintergrundanwendungen, die derzeit auf deinem Computer laufen, erscheint.
2. Um eine Hintergrundanwendung zu beenden, klickst du auf den Namen in der Liste und dann auf den Button Task Beenden.

   Hinweis: Es ist wichtig, dass du die Hintergrundanwendungen **Explorer** und **Systray** NICHT SCHLIESST, da diese unerlässlich sind, damit Windows korrekt arbeitet. Alle anderen Hintergrundanwendungen können beendet werden.
3. Das Fenster Anwendung schließen wird geschlossen, und die Anwendung ist beendet. Wiederhole diesen Vorgang, um auch alle anderen Hintergrundanwendungen zu schließen.

WINDOWS 2000/XP PROFESSIONAL

1. Drücke gleichzeitig die Tasten **Strg+Alt+Entf.** Das Fenster Windows-Sicherheit erscheint.
2. Klicke nun auf TASK-MANAGER. Im Fenster Task-Manager beendest du eine Hintergrundanwendung, indem du in der Registerkarte Anwendungen zuerst auf ihren Namen in der Liste und anschließend auf **Task beenden** klickst.

   Hinweis: Je nach Computereinstellungen erscheint bei einigen Windows 2000-/XP Professional-Benutzern nach dem Drücken von **Strg+Alt+Entf** direkt das Fenster Windows-Sicherheit, so dass sofort auf den Task-Manager zugegriffen werden kann.

WINDOWS XP HOME

1. Drücke gleichzeitig die Tasten **Strg+Alt+Entf.** Das Fenster Task-Manager erscheint.
2. Im Fenster Task-Manager beendest du eine Hintergrundanwendung, indem du in der Registerkarte Anwendungen zuerst auf ihren Namen in der Liste und anschließend auf **Task beenden** klickst.

   Wichtiger Hinweis: Denk daran, dass du beim nächsten Neustart deines Computers alle Hintergrundanwendungen, die du geschlossen hast, wieder aktivierst.

SPIELSTART

- Lege die CD in dein CD-ROM-/DVD-Laufwerk ein. Das Autostart-Menü erscheint. Klicke auf SPIELEN, um das Spiel zu starten.

  Hinweis: Falls das Spiel nicht automatisch startet, wenn du die CD in das CD-ROM-/DVD-Laufwerk einlegst, wähle **Start>Programme** (oder **Alle Programme** für Windows XP)**>*EA Games>Harry Potter und der Gefangene von Askaban>Harry Potter und der Gefangene von Askaban.*** Der Einführungsbildschirm erscheint, und das Spiel beginnt.

  Hinweis: Weitere Infos zu den Harry Potter-Videospielen von EA GAMES™ findest du unter **www.eagames.de**.

EINLEITUNG

Nach einem schrecklichen Sommer mit den Dursleys, freut Harry Potter sich riesig auf sein drittes Schuljahr an der Hogwarts-Schule für Hexerei und Zauberei. Doch alles kommt anders als erwartet: Harry erfährt, dass Sirius Black, der angeblich seine Eltern verraten hat und daher verantwortlichen für ihren Tod scheint, aus dem Zauberergefängnis Askaban ausgebrochen ist.

Black scheint sich an Harry rächen zu wollen, da dieser "Du-weißt-schon-wen" besiegt hat. Dementoren, die Wächter von Askaban, werden nach Hogwarts geschickt, um die Schule zu schützen und Black einzufangen, doch Harry reagiert völlig verstört auf den Anblick dieser Kreaturen. Zusammen mit Ron und Hermine versucht er, die Geheimnisse um Sirius Black und seine Flucht aus Askaban aufzudecken.

Komplette Steuerung

Hinweis: In diesem Handbuch beziehen sich alle Referenzen auf die Standardeinstellungen für die Steuerung. Weitere Informationen über die Anpassung der Steuerung findest du im Abschnitt *Eingabe-Einstellungen*.

Menüsteuerung

Menüeinträge markieren	**Linksklick** auf Eintrag
Auswahl wechseln/Schieber bewegen	**Linksklick** auf Auswahl/Linksklick auf Schieberegler
Auswählen/Zum nächsten Fenster	**Linksklick** auf Option
Zurück zum vorherigen Fenster	**Linksklick** auf Pfeilsymbol links unten/**ESC** drücken

Spielsteuerung

Vorwärts/rückwarts bewegen	**W/S** oder **Pfeiltasten** ⇳
Links und rechts drehen	**Maus** bewegen/**Pfeiltasten** ⇔
Schritt nach links/rechts	**A/D** oder **Nummernblock 4/Nummernblock 6**
Springen	**Rechtsklick/LEERTASTE**
Zaubern	**Linksklick**, **halten** und **loslassen**/mit **ALT** und den **Pfeiltasten** zielen
Aktion/Reden	An Objekt/Person herantreten
Umschauen	**Maus** bewegen
Spiel anhalten/Spielmenü anzeigen	**ESC**
Karte des Rumtreibers anzeigen	**TAB**
Cutscene überspringen	**EINGABE** (du kannst Übungsfilme nicht überspringen)

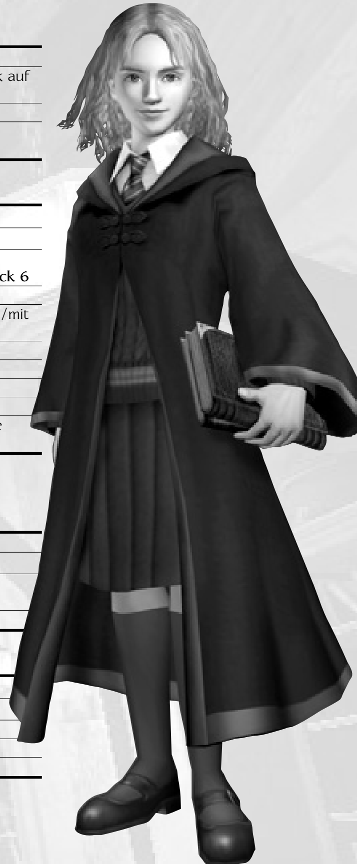
Hinweis: Du kannst keinen Zauber sprechen, wenn du kein Ziel ausgewählt hast.

Flugsteuerung

Flügel schlagen	**Rechtsklick/LEERTASTE**
Links und rechts drehen	**Maus** bewegen/**Pfeiltasten** ⇔
Feuer speien (nur Draconifors-Drachen/ benötigt zuerst Feuerball)	**Linksklick/ALT**
Zauber abbrechen	**EINGABE**

Lapifors-Steuerung

Vorwärts/rückwarts bewegen	**W/S** bzw. **Pfeiltasten** ⇳
Links und rechts drehen	**Maus** bewegen/**Pfeiltasten** ⇔
Gras fressen/graben	**Linksklick/ALT**
Springen	**Rechtsklick/LEERTASTE**
Zauber abbrechen	**EINGABE**



Starten des Spiels

Ein neues Abenteuer anfangen:
1. **Klicke** auf NEUES SPIEL im Hauptmenü und dann auf LEEREN Speicherplatz.
2. Die Einführungssequenz beginnt. Nach dem Ende der Einführung wird das Spiel geladen und automatisch gestartet.

Das Spiel

Bildschirm des Spiels



Charakter-Kraft - erscheint, wenn die Kraft des spielenden Charakters sinkt oder steigt.

Aktive Charaktere

Hinweis: Symbole erscheinen nur dann auf dem Bildschirm, wenn sie benötigt werden, z. B. wenn du einen Aufgaben-Schild aufnimmst.

Gemeinsames Spiel



Harry ist zwar ein guter Zauberer, doch dieses Abenteuer ist sein bisher schwierigstes und er braucht die volle Unterstützung von Ron und Hermine! Jeder Freund lernt eigene Zauber, von denen jeder gebraucht wird, um bestimmte Aufgaben und Rätsel zu lösen. Einige Aufgaben, wie zum Beispiel mehrere Zauberziele, benötigen mehr als einen Zauberer gleichzeitig. Deine Freunde unterstützen dich wenn nötig. Wechselt die Steuerung auf einen der anderen Charaktere, wechselt dessen Charaktersymbol oben auf das Symbol der gerade aktiven Charakteranzeige.



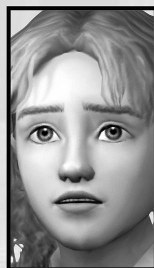
Harry Potter

Harry Potter, „der Junge, der lebt", überlebte als Baby einen Anschlag des bösen Lord Voldemort und ist heute ein begabter Schüler an der Hogwarts-Schule für Hexerei und Zauberei.



Ron Weasley

Das sechste Kind von Arthur und Molly Weasley, das in Hogwarts lernt, ist ein loyaler Freund von Harry.



Hermine Granger

Hermines Mut und Intelligenz können ausschlaggebend sein.

Kraft

Der Kraft-Balken zeigt den Zustand der Freunde. Ist der Kraft-Balken bei einem der Freunde leer, fällt er oder sie in Ohnmacht und du musst vom letzten gefundenen Speicherbuch noch einmal beginnen (weitere Informationen über Speicherbücher findest du im Abschnitt *Speichern eines Abenteuers*).

- Halte nach Schokofröschen Ausschau, um deine Kraft aufzufrischen.

  Hinweis: Einige der stärkeren Gegner haben ebenfalls Kraft-Balken, die auf dem Bildschirm erscheinen.

Springen, Klettern und Hangeln

Um Hogwarts gründlich zu erforschen, musst du einige schwierige Hindernisse überwinden.

Springen

- Lauf auf eine Lücke zu und mach kurz vor Erreichen des Rands einen **Rechtsklick** (oder drück die **LEERTASTE**). Wird der Sprung richtig durchgeführt, solltest du sicher auf der anderen Seite ankommen.
- Fällst du aus großer Höhe herunter, fällst du in Ohnmacht und musst vom letzten Speicherbuch neu starten.

  Tipp: Versuch ruhig auch Sprünge mit Anlauf, mit denen du auch weiter entfernte Kanten erreichen kannst.

Klettern

- Geh auf ein Objekt oder Hindernis zu und bewege dich weiter vorwärts. Du beginnst automatisch mit dem Klettern, wenn dies möglich ist.
- Bei höheren Vorsprüngen versuchst du, an der Wand hochzuspringen, um dich oben festzuhalten.

  Hinweis: Du kannst nur über bestimmte Hindernisse klettern bzw. springen. Findest du keinen Ausweg, dann schau dich nach etwas um, auf das du einen Zauberspruch richten kannst, den du schon kennst.

Erforschen

Die Hogwarts-Schule für Hexerei und Zauberei ist ein Ort der Magie, in dem sich viele versteckte Bereiche, Schalter und Falltüren auf den unbedarften Schüler warten. Willst du alles finden, dann musst du fleißig suchen. Schau dir alles genau an, seien es kleine Lücken im Mauerwerk oder Zauberspruchsymbole und ziele mit deinem Zauberstab auf Gegenstände.

Zaubersprüche

Zauberspruchaufgaben

Während deines Abenteuers musst du Zauberspruchaufgaben lösen, um neue Zaubersprüche zu lernen und dein drittes Jahr in Hogwarts abzuschließen. Bei diesen Aufgaben kannst du Aufgaben-Schilde sammeln, wenn du sie denn findest! Sammel alle Schilde, um in den Bohnen-Bonusraum zu gelangen. Findest du beim ersten Mal nicht alle, dann kannst du es später immer wieder versuchen.

- Zum Menü Aufgaben-Schilde gelangst du über das Spiel-Menü. Hier kannst du überprüfen, wie viele Schilde du gefunden hast (Weitere Informationen findest du im Abschnitt *Aufgaben-Schilde*).



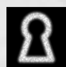
Zauber sprechen

Den richtigen Zauber auf das richtige Ziel zu sprechen, ist enorm wichtig, nicht nur um voranzukommen, sondern auch für andere, riskantere Aktivitäten.

1. **Linksklick** und **gedrückt halten**, um deinen Zauberstab zum Zaubern vorzubereiten. Der funkelnde Mauszeiger zeigt dir, auf was du mit deinen magischen Kräften zielst.
   Hinweis: Die Reichweite von Zaubersprüchen ist begrenzt. Ist das Ziel in Reichweite, ist dein Mauszeiger orange. Ist die Reichweite überschritten, ist der Mauszeiger gelb.
2. Benutze die Maus, um den funkelnden Mauszeiger auf den Gegenstand zu ziehen, auf den du zielen möchtest.
3. Hast du ein Ziel anvisiert und kennst den richtigen Zauberspruch für die Situation, dann erscheint die Zauberspur. Lass die linke Maustaste los, um den Zauber zu sprechen.
   Tipp: Die Wirkung von Zaubersprüchen ist nicht immer offensichtlich. Schau dich um, wenn dein Zauber nicht sofort Wirkung zeigt.
   Tipp: Versuch auf alle Gegenstände zu zielen, die du siehst. Wählst du die richtigen aus, findest du vielleicht versteckte Bereiche oder Sammelgegenstände.

Zauberspruch- und Zauberliste

Mit Ausnahme von Expecto Patronum, der nur von Harry verwendet werden kann, folgt hier eine Liste aller Zauber und Zaubersprüche, die Drittklässler im Spiel vor dem Ende des Jahres beherrschen sollen.



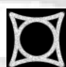
Alohomora
Wende diesen Entriegelungszauber auf mechanisch verschlossene Türen, Gegenstände und versteckte Bereiche an, um dir Zutritt zu verschaffen.



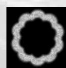
Carpe Retractum
Zaubert ein magisches, einem Lasso ähnliches Lichtseil um bestimmte Gegenstände und zieht diese auf dich zu - oder dich auf diese!



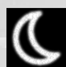
Draconifors
Verwandelt Drachen-Statuen in kleine, lebendige Flugdrachen, die für kurze Zeit gesteuert werden können.



Glacius
Friert Wasser ein und ist auch sehr effektiv gegen Salamander.



Lapifors
Verwandelt Kaninchen-Statuen in kleine Kaninchen, die für kurze Zeit gesteuert werden können.



Lumos
Wird dieser Zauber richtig auf den Lumos-Wasserspeier gezaubert, leuchtet der Zauberstab des Zauberers kurz auf und erhellt die Umgebung. Dadurch können in den dunkleren Bereichen von Hogwarts leicht übersehbare Eingänge und Plattformen gefunden werden.



Expecto Patronum
Harry kann diesen Zauber anwenden, um einen Patronus zu beschwören, eine positive Macht, die auf den positiven Gedanken des Zauberers basiert. Sie kann eingesetzt werden, um Dementoren zu verscheuchen. Denk aber daran, dass es sich hierbei um einen fortgeschrittenen Zauberspruch handelt, der sehr fortgeschrittene Magie benötigt!



Rictusempra
Technisch gesehen ein Kitzelfluch, wird er eingesetzt, um schwache Gegner im Spiel 'zurückweichen' zu lassen.



Elasto
Sprich diesen Zauber auf besondere Teppiche und Platten, um sie in eine extrem federnde, gelee-artige Masse zu verwandeln. Du kannst dann darauf springen, um mit Sprüngen große Höhen zu erreichen.



Depulso
Ideal zum Drücken von Gegenständen kann dieser Zauber eingesetzt werden, um bestimmte verzauberte Schalter zu aktivieren, die außer Reichweite liegen, bzw. kleinere Gegenstände zu zerbrechen, in denen sich für dein Abenteuer nützliche Belohnungen befinden.

Spielmenü



Halte das Abenteuer an, überprüfe deinen Status und greif über das Spielmenü auf die anderen Menüs des Spiels zu. Du kannst dir gesammelte Gegenstände anschauen, deine Leistungen in Aufgaben überprüfen und auf alle möglichen Spieloptionen zugreifen oder einfach eine Pause machen. Drück ESC, um deinen aktuellen Levelstatus anzuschauen.

Zum Spiel zurückkehren/Vorheriger Bildschirm



Klick auf dieses Symbol, um zum vorherigen Menü zurückzukehren bzw. dein Spiel fortzusetzen.

Spiel beenden



Klick auf dieses Symbol, um zum Hauptmenü zurückzukehren bzw. das Spiel zu verlassen.

Aktueller Levelstatus

Aufgabe

Hierbei handelt es sich um eine Erinnerung an deine aktuelle Aufgabe.

Kraft des Charakters

Alle Kraft-Balken der Freunde werden unterhalb der jeweiligen Symbole angezeigt (Weitere Informationen findest du im Abschnitt *Kraft*).

Gefundene/Verbleibende Geheimnisse

Hogwarts ist ein Ort der Magie und es gibt viele geheime Orte und Gegenstände, die in der Schule versteckt sind. Dieser Zähler zeigt dir, wie viele du schon gefunden hast und nach wie vielen du noch Ausschau halten musst!

Gefundene/Verbleibende Aufgaben-Schilde

Bei jeder Aufgabe kannst du 10 Aufgaben-Schilde finden. Findest du alle, besuchst du den Bohnen-Bonusraum.

Leistungen

Klicke auf das Häkchen-Symbol im Bildschirm aktueller Levelstatus, um deine gesamten Drittklässler-Leistungen anzuzeigen. Vollende sie alle, um das Spiel zu schaffen!

Karte des Rumtreibers

Laut Gerüchten, die sich um diesen verbotenen Gegenstand ranken, befinden sich auf dieser Karte von Hogwarts auch geheime Bereiche und Abkürzungen. So ein Gegenstand wäre wirklich sehr nützlich, sollte es ihn denn geben...

Porträt-Passwort-Menü

Das Wandern durch die Gänge von Hogwarts kann sehr anstrengend sein, suche also nach Abkürzungen. Hinter Porträts überall in der Schule sind Geheimgänge versteckt, die zu einem Porträt in einem Raum neben dem Haupteingang führen. Um sie zu benutzen, brauchst du jedoch Passwörter.

- Denk daran, dass Fred und George eine wertvolle Quelle für viele nützliche Dinge sind, wenn du die Bohnen dafür hast!

Mini-Game-Menü

Überall in diesem Abenteuer findest du Aufgaben, für die Belohnungen winken. In diesem Bildschirm siehst du, wie gut du dich dabei schlägst.

Flug auf Seidenschnabel

Der Flug auf einem Hippogreif ist keine leichte Aufgabe und benötigt Geschick und Geduld (Weitere Informationen findest du im Abschnitt *Hippogreif*).

Wichtel

Wichtel können eine echte Plage sein. Würde sich jemand um dieses Problem kümmern, dann wäre eine Belohnung wohl verdient (Weitere Informationen findest du im Abschnitt *Wichtel*).

Das Monsterbuch der Monster

Diese Bücher sind für ihr bösartiges Verhalten bekannt. Stell dir vor, eines würde entkommen (Weitere Informationen findest du im Abschnitt *Monsterbuch der Monster*)!

Gegenstände



Bertie Botts Bohnen in allen Geschmacksrichtungen

Du findest diese ungewöhnlichen Zauberersüßigkeiten überall im Schloss und den Ländereien. Sie sind an den unerwartetsten Orten versteckt, ein wohl gezielter Zauber holt sie da aber meist raus. Sammle sie auf, wenn du sie findest, da du mit ihnen im Laden von Fred und George einkaufen kannst.

- Wenn du eine Bohne aufsammelst, erscheint der Bohnen-Zähler auf dem Bildschirm.



Kürbispasteten

Eine Kürbispastete ist ein traditioneller und beliebter Zauberersnack, den man im Laden von Fred und George einkaufen kann.



Kesselkuchen

Schüler in Hogwarts lieben diese Kesselkuchen! Auch hiermit kannst du im Laden von Fred und George einkaufen.

Der Laden von Fred und George

Wenn sie nicht gerade Unsinn anstellen, dann machen Fred und George Weasley gerne Geschäfte in ihrem geheimen Laden. Sie nehmen Bertie Botts Bohnen in allen Geschmacksrichtungen, Kürbispasteten und Kesselkuchen als Bezahlung für Schokofrösche, Sammelkarten und sogar Porträt-Passwörter an.

Aufgaben-Schilde

Während deines Abenteuers musst du aufregende Zauberspruchaufgaben lösen, um notwendige Zauberfähigkeiten zu lernen und dein drittes Jahr in Hogwarts erfolgreich abzuschließen. Das Sammeln von Aufgaben-Schilden während dieser Aufgaben ist wichtig für deinen Erfolg. Finde alle 10 Schilde in einer Zauberspruchaufgabe und du gelangst in den Bohnen-Bonusraum, wo du sehr, sehr viele Bertie Botts Bohnen in allen Geschmacksrichtungen sammeln kannst.

Sammelkarten

Junge Zaubereistudenten sammeln gerne Sammelkarten. Auf ihnen befinden sich die bedeutendsten, angesehensten bzw. berüchtigtsten Zauberer und Geschöpfe der Geschichte. Du findest diese Karten überall in Hogwarts. Sie werden im Folio Universitas gesammelt.

- Wenn dir noch Karten fehlen, kannst du auch welche im Laden von Fred und George kaufen.

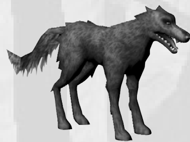
Folio Universitas

Karten werden in Sätze eingeteilt, je nachdem wen (oder was!) sie darstellen. Willst du mehr über eine bestimmte Karte herausfinden, musst du auf das kleine Bild **klicken**, um es zu vergrößern.

Berühmte Zauberer	Berühmte Hexen	Quidditch-Karten	Berühmte Vampire
Berühmte Kobolde	Berühmte Waldhexen	Berühmte Riesen	Drachen
Geschöpfe	Bonuskarten		

Kreaturen

Du wirst während deines Abenteuers allen möglichen Arten von Kreaturen begegnen. Wenn du Schwierigkeiten hast, sie zu besiegen, oder einfach ein bisschen über sie lesen möchtest, dann sind die folgenden Beschreibungen sicherlich nützlich:



Schwarzer Hund

Harry glaubt, dass er einen mysteriösen schwarzen Hund gesehen hat. Hat er Halluzinationen oder handelt es sich um einen *Grimm*, ein großes hundeartiges Geschöpf, das als Todeszeichen angesehen wird?



Bundimun



Das Bundimun ist ein abstoßendes Geschöpf, das eine übelriechende Schleimspur hinterlässt. Betäubst du es mit dem Rictusempra-Zauber, kannst du auf es springen und Belohnungen einsammeln.

Verzaubertes Skelett

Verzauberte Skelette können jeden angreifen, der die Ruhe ihrer Knochen stört. Sie sind hart im Nehmen und man braucht mehr als eine Person, um sie zu überwinden.

Krummbein



Bevor Hermine ihn in der Winkelgasse kaufte, wurde der arme alte Krummbein von vielen Kunden geflissentlich übersehen. Er interessiert sich sehr für Rons Tier, die Ratte Krätze!



Draconifors-Drachen

Ein Draconifors-Drachen ist eine Drachenstatue, die mit dem Zauber Draconifors gesteuert werden kann. Hat ein Draconifors-Drachen einen Feuerball aufgenommen, kann er Feuer speien, um Fackeln anzuzünden.

Feuerkrabbe



Lass dich nicht von den hübschen Edelsteinen im Panzer dieser schildkrötenartigen Krabbe täuschen: Sie kann sich selbst verteidigen, indem sie aus ihrer Hinterseite Feuerbälle schleudert. Ein gut gezielter Rictusempra-Zauber schleudert dieses Geschöpf auf den Rücken. Du kannst es dann herumschieben.



Fliegendes Buch

Diese magischen Bücher können ein wahres Problem werden. Halte verdächtig aussehende Bücherregale genau im Auge!



Hippogreif

Ein Hippogreif ist ein Flugwesen mit dem Körper, den Hinterbeinen und dem Schwanz eines Pferdes, aber der Kopf, die Flügel und Vorderbeine scheinen von einem Riesenadler zu sein. Eine Person, die sich einem Hippogreif nähert, sollte Augenkontakt halten und sich zuerst verbeugen. Verbeugt sich das Tier ebenfalls, kann es angefasst und sogar geritten werden. Hippogreife sind sehr stolz und sollten niemals beleidigt werden!

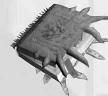


Imps

Wie auch Wichtel auf Cornwall sind Imps klein und bösartig! Sie schmeißen gerne Zauber-Knallbonbons, eine explodierende Süßigkeit, auf Personen, denen sie begegnen. Bist du schnell genug, kannst du sie überraschen, indem du die Knallbonbons zu ihnen zurückwirfst!



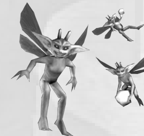
Lapifors-Statue
Eine Lapifors-Statue ist eine kleine Kaninchen-Statue, die mit dem Lapifors-Zauber zum Leben erweckt und gesteuert werden kann. So können Lapifors in kleine Löcher gelangen und sich in die Erde graben.



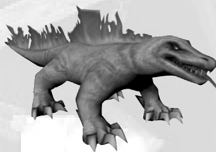
Das Monsterbuch der Monster
Hagrid hat dieses Buch für seine Klasse in Pflege magischer Geschöpfe ausgesucht. Das Buch ist bösartig und greift mit großer Wahrscheinlichkeit jede Person an, die sich ihr nähert.



Peeves
Peeves, Hogwarts Poltergeistplage, hat nichts Gutes im Sinn. Dieser entnervende Geist taucht an den unmöglichsten Plätzen auf.



Wichtel
Diese bösen kleinen Kreaturen sind blau und ca. 20 cm groß. Lass dich aber von ihrer Erscheinung nicht täuschen, denn sie sind gefährlich, wenn man sie reizt. Sie sirren und fliegen in den dunkleren Bereichen von Hogwarts herum. Probier bei ihnen den Rictusempra-Zauber.



Salamander
Salamander sind Feuer liebende Echsen, die sich von Flammen ernähren, aber nur so lange leben wie das Feuer, aus dem sie entsprungen sind. Ein Glacius-Zauber kann einen Salamander einfrieren und ein Rictusempra kann ihn dann zerbrechen. Allerdings muss das Feuer auch gefroren sein, denn sonst kommen sie wieder.



Krätze, die Ratte
Krätze ist seit vielen Jahren das Haustier der Weasley-Familie. Percy hat Krätze in Rons erstem Schuljahr in Hogwarts an Ron weitergegeben. Inzwischen hat das Tier aber die Aufmerksamkeit von Hermines Katze Krummbein erregt.

Charaktere
Im Folgenden findest du einen kurzen Überblick über die Charaktere in *Harry Potter und der Gefangene von Askaban*. Hierbei handelt es sich um keine vollständige Liste der Charaktere, sie soll dir lediglich ein paar Hintergrundinformationen liefern, wenn du die Harry Potter-Romane von J. K. Rowling noch nicht gelesen haben solltest.



Dementoren
Dementoren sind die Wächter des Zauberergefängnisses Askaban. Sie sind üble Kreaturen, die sich angeblich von den positiven Seiten der menschlichen Seele ernähren. Sie wurden geschickt, um Sirius Black zu jagen und Hogwarts zu schützen, ihre bloße Anwesenheit hat aber einen schädlichen Einfluss auf Harry.



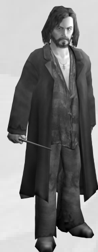
Hagrid
Rubeus Hagrid ist der Hüter der Schlüssel und Ländereien von Hogwarts. Ein Riese von einem Mann, hat Hagrid eine sanfte Seele, weist eine Schwäche für alle magischen Geschöpfe auf und ist einer der treuesten Freunde von Harry. Als Hüter der Schlüssel und Ländereien besitzt Hagrid viele Informationen über die Schule und deren Geschichte.



Professor Dumbledore
Albus Dumbledore ist der hochangesehene Schulleiter der Hogwarts-Schule für Hexerei und Zauberei. Von vielen als der größte Zauberer aller Zeiten angesehen, leitet Dumbledore Hogwarts mit Weisheit, Geduld, Fairness und enormen magischen Fähigkeiten. Mit Albus Dumbledore hat Harry einen unvergleichlichen Mentor und Beschützer.



Professor Lupin
Professor Remus J. Lupin, talentiert und freundlich – wenn auch leicht schäbig – ist der neue Lehrer für Verteidigung gegen die dunklen Künste in Hogwarts. Er scheint an einer Krankheit zu leiden.



Sirius Black
Sirius Black, früher ein Freund von Harrys Eltern, der später mit deren Tod in Verbindung gebracht wurde, ist ein entflohener Gefangener des Zauberergefängnisses Askaban.
Er soll sehr gefährlich und hinter Harry Potter her sein!

Optionen

Eingabe-Einstellungen

MAUSGESCHWINDIGKEIT IM SPIEL	Klick auf den Schieberegler und zieh ihn. Je weiter du den Schieberegler nach rechts ziehst, desto empfindlicher reagiert deine Maus auf Eingaben.
MAUS INVERTIEREN	Einige Spieler haben es lieber, wenn ihre Mauseingabe umgedreht ist. Klick diese Box an, um die Y-Achse der Maus umzukehren.

Die folgenden Steuerungen in *Harry Potter und der Gefangene von Askaban* können vom Spieler selbst definiert werden: VORWÄRTS, RÜCKWÄRTS, LINKS DREHEN, RECHTS DREHEN, SPRINGEN, ZAUBERSTAB BENUTZEN, RECHTS BEWEGEN, LINKS BEWEGEN, KARTE ÖFFNEN, CUTSCENE ÜBERSPRINGEN.

Um eine Steuerung zu ändern, **klickst** du in die Dialogbox, um sie zu markieren und drückst die neue Taste. Die neue Steuerung ist dann eingeschaltet.

Hinweis: Der PC merkt sich zwei Tastendrücke für jede Aktion, **klick** also noch einmal, wenn du eine Steuerung nur auf eine Taste setzen möchtest.

Sound- & Video-Einstellungen

GAMMA	Klick auf den Schieberegler und zieh ihn.
HELLIGKEIT	Klick auf den Schieberegler und zieh ihn. Je weiter du den Schieberegler nach rechts ziehst, desto heller wird der Bildschirm.
KONTRAST	Klick auf den Schieberegler und zieh ihn. Je weiter du den Schieberegler nach rechts ziehst, desto größer wird der Kontrast.
AUFLÖSUNG	Klick auf das Dropdown-Menü und wähle die gewünschte Auflösung aus.
FARBTIEFE	Klick auf das Dropdown-Menü und wähle die gewünschte Farbtiefe aus.
MUSIKLAUTSTÄRKE	Klick und zieh den Schieberegler, um die Musiklautstärke einzustellen.
EFFEKTLAUTSTÄRKE	Klick und zieh den Schieberegler, um die Effekt-Lautstärke einzustellen.
STEREO VERTAUSCHEN	Klick auf das Optionsschaltfeld, um Stereo vertauschen zu aktivieren.
ÄNDERUNGEN ANWENDEN	Klick, um die vorgenommenen Änderungen anzuwenden.
MITWIRKENDE AUFRUFEN	Klick, um die Liste der Personen aufzurufen, die an diesem Spiel mitgewirkt haben.

Speichern und Laden

Speichern eines Abenteuers



Du musst in Hogwarts einen Punkt zum Speichern finden. Diese sehen wie schwere magische Bücher aus und werden Speicherbücher genannt. Geh zum Buch, um dein Spiel zu speichern.

Laden eines Abenteuers

1. Wenn du das nächste Mal das Spiel startest, **klickst** du auf SPIEL LADEN. Der Bildschirm SPIEL WIRD GELADEN erscheint.
2. **Klick** auf einen Speicherplatz deiner Wahl, der als BENUTZT gekennzeichnet ist.
3. Das Spiel wird geladen.

- Oder du **klickst** auf NEUES SPIEL, um ein neues Spiel zu beginnen.
- Verlierst du das Bewusstsein, beginnst du das Spiel beim letzten Speicherpunkt.

Ersetzen eines gespeicherten Abenteuers

1. Wenn du das nächste Mal das Spiel startest, **klickst** du auf NEUES SPIEL. Der Bildschirm Neues Spiel erscheint.
2. **Klick** auf einen BENUTZTEN Spielspeicherstand und bestätige im sich öffnenden Fenster, dass du das vorher gespeicherte Spiel mit einem NEUEN SPIEL überschreiben möchtest.

Probleme mit der Software?

Wenn Probleme bei der Installation oder der Verwendung der Software auftreten, möchten wir dir gerne helfen. Es gibt Möglichkeiten, sicherzustellen, dass die neuesten Spiele auch auf deinem Computer laufen. Diese Möglichkeiten sind unten aufgeführt und sollten die häufigsten Probleme, die beim Spielen der neuesten Spiele mit DirectX auftreten können, beheben.

Abstürze

Beim Spielen unter Verwendung der aktuellsten DirectX-Version musst du sicherstellen, dass du die aktuellsten Treiber für deine Grafikkarte installiert hast. Durch die Installation der aktuellsten Grafikkarten-Treiber können Abstürze vermieden werden. Lade dir zuerst die aktuellsten Treiber von der Website des Herstellers deiner Grafikkarte herunter. Im Folgenden findest du eine Liste der Websites bekannter Hersteller:

Asus:	http://www.asus.com
ATI:	http://www.ati.com
Creative Labs:	http://www.europe.creative.com
Guillemot:	http://www.guillemot.com
Hercules:	http://www.hercules.com

Wenn dadurch die Leistung noch nicht verbessert wird, solltest du dir auch die aktuellsten Treiber des Herstellers des Grafikkarten-**Chipsatzes** herunterladen. Der Chipsatz deiner Grafikkarte ist der für die Grafikübertragung zuständige Chip, der sich auf deiner Grafikkarte befindet. Bekannte Grafikkarten-Chipsätze sind z.B. Radeon (ATI) und GeForce (nVidia). Im Folgenden findest du eine Liste der Websites bekannter Hersteller:

nVidia:	http://www.nvidia.com
ATI:	http://www.ati.com
Power VR:	http://www.powervr.com
Matrox:	http://www.matrox.com
S3:	http://www.s3graphics.com
Intel:	http://www.intel.com
SIS:	http://www.sis.com

Soundprobleme

Wenn es zu unregelmäßigem oder stockendem Sound kommt, solltest du dir die aktuellsten Treiber für deine Soundkarte herunterladen und installieren. Im Folgenden findest du eine Liste der Websites bekannter Soundkarten-Hersteller:

Creative Labs:	http://www.europe.creative.com
C-Media:	http://www.cmedia.com.tw
Diamond:	http://www.diamondmm.com
ESS:	http://www.esstech.com
Videologic:	http://www.videologic.com
Yamaha:	http://www.yamaha.com/service.htm

Lizenzbedingungen

Das vorliegende Handbuch sowie die darin beschriebene Software einschließlich ihrer Verpackung sind urheberrechtlich geschützt. Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten. Electronic Arts behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen und Änderungen an der hier beschriebenen Software vorzunehmen.

Gestattete Nutzung

Die Software darf nur durch den autorisierten Handel verkauft werden. Durch den Erwerb dieser Original-Software bist du berechtigt, die Vertragssoftware für die ausschließlich private Nutzung in jedem kompatiblen Computer einzusetzen, vorausgesetzt, dass sie jeweils nur in einem Computer eingesetzt wird und du im Besitz einer Original-Dokumentation sowie der dazugehörigen Original-Software bist. Im Übrigen finden hinsichtlich der Nutzungsrechte die unabdingbaren Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes ergänzende Anwendung.

Unzulässige Nutzung

Jede andere Nutzung der Vertragssoftware oder der Dokumentation, insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung (z.B. in Schulen oder Universitäten), die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den die Vertragssoftware oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (insbesondere über das Internet oder andere Online-Systeme), ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung von Electronic Arts untersagt. Ohne schriftliche Genehmigung von Electronic Arts bist du ferner nicht berechtigt, Dritten eine Lizenz an der Software zu erteilen oder die Software in nicht ausdrücklich gestatteter Weise Dritten zur Verfügung zu stellen, die Software oder Dokumentation zu ändern, zu modifizieren oder anzupassen (dieses Verbot gilt unter anderem auch für das Übersetzen, Abwandeln und Weiterverwenden des Produkts in Teilen). Die Bestimmungen des Urheberrechts finden auch hier ergänzende Anwendung. Die Dekompilierung der Software ist ausdrücklich untersagt. Jede Beschädigung, Veränderung oder Nachdruck des Titels oder Teilen davon ist als Urkundenfälschung strafbar. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt. Ferner ist die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, nicht gestattet.

Garantie

Electronic Arts übernimmt für die von ihr vertriebenen Produkte eine Garantie von 24 Monaten ab Kaufdatum (Kassenbon).
Innerhalb der Garantiezeit beseitigt Electronic Arts unentgeltlich Mängel des Produktes, die auf Material- oder Herstellungsfehler beruhen, durch Reparatur oder Umtausch.
Als Garantienachweis gilt der Kaufbeleg. Ohne diesen Nachweis kann ein Austausch oder eine Reparatur nicht kostenlos erfolgen.
Im Garantiefall gibst du bitte den vollständigen Datenträger in der Originalverpackung mit dem Kassenbon und unter Angabe des Mangels an deinen Händler.
Der Garantiefall ist ausgeschlossen, wenn der Fehler des Datenträgers offensichtlich auf unsachgemäße Behandlung des Datenträgers durch den Benutzer oder Dritte zurückzuführen ist.

Nach der Garantie

Electronic Arts gewährt nach Ablauf der Gewährleistungsfrist eine beschränkte Garantie von weiteren 12 Monaten auf das Produkt. Sollte das Produkt innerhalb dieses Zeitraums einen Mangel oder Fehler aufweisen, so wird Electronic Arts gegen Zahlung einer Bearbeitungsgebühr von 10 € für PC- (15 € im Falle einer Doppel-CD), 15 € für PSX- und PS2- bzw. 35 € für N 64- sowie 25 € für Game Boy Advance- und Game Boy Color- und 15 € für Xbox- und GameCube-Produkte den defekten Teil des Produktes nachbessern oder das Produkt nach eigenem Ermessen umtauschen, sofern das Produkt noch erhältlich ist. In diesem Fall ist das Originalprodukt, eine detaillierte Beschreibung des Defekts, der Kaufnachweis (Quittung) sowie ggf. ein Euroscheck über 10 €, 15 €, 25 € bzw. 35 € an:
Electronic Arts GmbH, Customer Service, Triforum Cologne, Innere Kanalstr. 15, D-50823 Köln zu senden.
Gleichzeitig benötigen wir für eine schnelle Bearbeitung Namen, Anschrift sowie die Telefonnummer, unter der du tagsüber zu erreichen bist.

Hotline

Die Servicerufnummern für Kunden aus Deutschland:

0190 – 77 66 33
(€ 1,24 pro Minute)
für technische Fragen zu
EA Produkten
erreichbar Mo.-Sa.
von 11-20 Uhr
mit persönlicher Betreuung

0190 – 75 44 64
(€ 1,24 pro Minute)
für spielerische Fragen zu
EA Produkten
erreichbar 24 Stunden täglich
Mo.-Sa. von 11-20 Uhr
mit persönlicher Betreuung

Die Servicerufnummern für Kunden aus Österreich:

0900 – 37 37 61
(€ 1,08 pro Minute)
für technische Fragen zu
EA Produkten
erreichbar Mo.-Sa.
von 11-20 Uhr
mit persönlicher Betreuung

0900 – 37 37 62
(€ 1,08 pro Minute)
für spielerische Fragen zu
EA Produkten
erreichbar 24 Stunden täglich
Mo.-Sa. von 11-20 Uhr
mit persönlicher Betreuung

Die Servicerufnummern für Kunden aus der Schweiz:

0900 – 55 40 20
(CHF 2,00 pro Minute)
für technische Fragen zu
EA Produkten
erreichbar Mo.-Sa.
von 11-20 Uhr
mit persönlicher Betreuung

0900 – 77 66 77
(CHF 2,00 pro Minute)
für spielerische Fragen zu
EA Produkten
erreichbar 24 Stunden täglich
Mo.-Sa. von 11-20 Uhr
mit persönlicher Betreuung

Technischer Kundendienst - Können wir helfen?

Probleme? Fragen? Wir sind da, um dir zu helfen. Wenn du Probleme mit deinem Spiel hast, können wir dir auf verschiedene Weise weiterhelfen:

Online-Dienste

Wenn du über einen Internetzugang verfügst und technische Probleme mit der Spielesoftware hast, schaue dir bitte zuerst die FAQs unter nachfolgend aufgeführtem Link an: **www.support.electronic-arts.de**
Dort sind die bekanntesten Probleme mit der Spielesoftware und deren zugehörige Lösungen aufgeführt.
Dieser FAQ-Bereich wird regelmäßig aktualisiert und ist stets auf dem aktuellsten Stand.
Wenn die FAQs dir bei deinem spezifischen Problem nicht weiterhelfen konnten, kannst du dich nach einer kurzen Registrierung über den Button "Fragen an EA" direkt an einen Supportmitarbeiter wenden.
Die Beantwortung deines Anliegens sollte werktags nach spätestens 48 Stunden erfolgt sein.


WB

ATTENZIONE: PER I PROPRIETARI DI TELEVISORI A PROIEZIONE

La grafica o le immagini statiche possono danneggiare permanentemente il condotto visivo oppure lasciare una traccia sui fosfori del CRT. Evitate l'uso ripetuto o prolungato di videogiochi su televisori a proiezione a grande schermo.

AVVERTIMENTO SULL'EPILESSIA

Leggi con attenzione prima di utilizzare questo gioco o di lasciarlo usare ai tuoi bambini.

Alcune persone possono essere soggette ad attacchi epilettici o a perdita di coscienza quando sono esposte a particolari luci lampeggianti o a determinati schemi luminosi nella vita di tutti i giorni.

Esiste la possibilità che queste persone abbiano un attacco mentre guardano la televisione o giocano con alcuni videogiochi: questo potrebbe accadere anche a persone senza precedenti medici riguardanti sintomi epilettici e a persone che non sono mai state soggette ad attacchi epilettici.

Se tu, o chiunque altro della tua famiglia, avete mai manifestato dei sintomi collegabili all'epilessia (attacchi o perdita di coscienza) dopo essere stati esposti a luci lampeggianti, consulta il medico prima di giocare.

Suggeriamo ai genitori di supervisionare sempre i loro bambini durante l'utilizzo di videogiochi. Se noti uno qualsiasi dei seguenti sintomi: vertigini, annebbiamento della vista, spasmi oculari o muscolari, perdita di coscienza, disorientamento, movimenti involontari e convulsioni, durante l'utilizzo di un videogioco, sospendi IMMEDIATAMENTE l'uso del prodotto e contatta il medico.

PRECAUZIONI DA SEGUIRE DURANTE IL GIOCO

- Non stare troppo vicino allo schermo: siediti distante dal monitor, tanto quanto te lo permette la lunghezza dei cavi di collegamento.
- Cerca di utilizzare i videogiochi su schermi di piccole dimensioni.
- Non giocare quando sei stanco o dopo aver dormito poco.
- Gioca sempre in ambienti illuminati adeguatamente.

SOMMARIO

Requisiti di sistema

Assicurati che il tuo sistema soddisfi la configurazione minima, riportata di seguito e sulla confezione. **È essenziale che il tuo sistema soddisfi i suoi requisiti affinché *Harry Potter™ e il prigioniero di Azkaban* possa funzionare correttamente.**

Controllare le specifiche del proprio sistema

Il programma Strumento di diagnostica DirectX può fornirti informazioni sulle specifiche del tuo sistema, nel caso in cui tu non sia sicuro di quali siano quelle attuali.

- Per eseguire Strumento di diagnostica DirectX, clicca sul pulsante **Start** e seleziona "Esegui...". All'interno della finestra di dialogo, digita **dxdiag**. Il programma Strumento di diagnostica DirectX sarà eseguito.
- Le specifiche del tuo sistema possono essere esaminate all'interno del riquadro "Informazioni di sistema" e i dettagli riguardo alle schede audio e video sono reperibili cliccando sulle etichette "Schermo" e "Audio".
- Dovresti confrontare queste informazioni con quelle della sezione della configurazione minima, riportata di seguito. Come regola empirica, un PC che soddisfa i requisiti della configurazione minima esegue il gioco utilizzando le impostazioni di base per le opzioni audio e video.

  Nota: a meno che tu non sia un utente esperto, ti raccomandiamo di non modificare alcuna delle opzioni del programma Strumento di diagnostica DirectX.
- Hai bisogno di aiuto per riuscire ad avviare il gioco? Consulta la sezione *Pulizia del sistema prima dell'esecuzione del gioco* qui di seguito!
- Hai problemi con il gioco a causa di crash o blocchi di sistema? Consulta la sezione *Prima di avviare il gioco* a pagina 36!

Configurazione minima

- Windows 98/ME/2000/XP (Windows 95 e Windows NT non sono supportati)
- Processore Intel Pentium III a 600 MHz o equivalente
- 256 MB di RAM
- Lettore CD-ROM/DVD-ROM 8x
- 850 MB di spazio libero su disco, oltre allo spazio per le partite salvate (è inoltre richiesto dello spazio aggiuntivo per il file di scambio di Windows e l'installazione di DirectX™ 9)
- Scheda video compatibile con Direct3D con 32 MB di memoria (GeForce2 o equivalente)
- Scheda audio compatibile con DirectX 9
- Tastiera e mouse

Pulizia del sistema prima dell'esecuzione del gioco

Prima di installare qualsiasi programma, è **fondamentale** che il disco si trovi nelle condizioni ottimali di utilizzo. Ti raccomandiamo di effettuare regolarmente operazioni di manutenzione del tuo PC. ScanDisk, Utilità di deframmentazione dischi e Pulitura disco sono gli strumenti che dovrai impiegare al fine di garantire il corretto funzionamento generale. Seguire questo ottimo consiglio ti offrirà le migliori probabilità di utilizzare i giochi odierni affrontando eventualmente solo problemi di gravità minima. Il vantaggio supplementare è che un sistema in ordine funziona con maggiore efficienza e anche le altre applicazioni installate potranno essere eseguite in maniera più rapida e stabile.

- **ScanDisk (Win 98/ME)/Controllo errori (Win 2000/XP)** rileva e ripara errori e settori danneggiati su qualunque disco (HD) installato.
- **Utilità di deframmentazione dischi** assicura che i dati presenti su qualsiasi HD installato siano ordinati correttamente. Ciò aiuta a prevenire la corruzione di dati e accelera l'accesso a tali dati da parte della Central Processing Unit (CPU) del computer.
- **Pulitura disco** ti aiuta a eliminare i file non necessari presenti sul tuo sistema. Ciò permette di liberare spazio su disco e prevenire conflitti che potrebbero pregiudicare la corretta installazione del gioco.

Consulta le guide di Windows per informazioni sul funzionamento degli strumenti ScanDisk/Controllo errori, Utilità di deframmentazione dischi e Pulitura disco.

Utilizzare la guida di Windows

- Clicca sul pulsante **Start** e seleziona "Guida in linea" per visualizzare la guida di Windows.
- Ora, clicca sulla sezione "Cerca" e digita parole chiave come "ScanDisk" (Win 98/ME), "Controllo errori" (Win 2000/XP), "Utilità di deframmentazione dischi" e "Pulitura disco" per trovare informazioni che ti aiutino a utilizzare questi strumenti.

Cos'è DirectX™?

DirectX fa parte di Windows® 98, 2000, ME e XP. Permette a Windows di accedere molto rapidamente a determinate sezioni del tuo PC, per consentirti di utilizzare i giochi odierni. Con l'introduzione di nuovi dispositivi tecnologici, come le schede video 3D e le schede audio 3D di ultima generazione, DirectX si evolve per supportare questi nuovi strumenti. *Harry Potter™ e il prigioniero di Azkaban* richiede DirectX 9.0b, che è incluso nel CD del gioco in modo che tu lo possa installare, se necessario.

Per funzionare correttamente, DirectX ha bisogno dei driver più recenti per le schede audio e video. Generalmente, questi driver possono essere scaricati dal sito web del produttore della scheda, oppure ottenuti tramite il relativo supporto tecnico. L'utilizzo di driver che non siano in grado di supportare DirectX 9.0b potrebbe causare problemi sonori o visivi con *Harry Potter™ e il prigioniero di Azkaban*.

Per ulteriori informazioni su DirectX, visita il relativo sito web ufficiale all'indirizzo:

http://www.microsoft.com/directx

Come installo DirectX 9.0b?

Se vuoi installare DirectX **dopo** aver installato *Harry Potter™ e il prigioniero di Azkaban*, inserisci il CD del gioco nel lettore CD-ROM/DVD-ROM, clicca sul pulsante **Start** e seleziona "Esegui...". Digita **D:\DirectX\dxsetup** (o sostituisci a "**D:**" la lettera corretta associata al lettore CD-ROM/DVD-ROM nel caso in cui sia diversa; controlla in **Risorse del computer**) e clicca su OK.

Installare il gioco

Per installare *Harry Potter™ e il prigioniero di Azkaban*, inserisci il CD nel lettore CD-ROM/DVD-ROM e attendi che appaia il menu di AutoPlay. Clicca su "Installa" e poi su "Avanti": apparirà la finestra del numero di serie. Digita il numero di serie riportato nel riquadro bianco sul retro del manuale di *Harry Potter™ e il prigioniero di Azkaban* e segui le istruzioni sullo schermo per installare il gioco.

- Nel caso in cui il menu di AutoPlay non appaia automaticamente, clicca due volte sull'icona **Risorse del computer** sul desktop, quindi clicca due volte sull'icona del lettore CD-ROM/DVD-ROM nel quale il CD del gioco è inserito. Clicca due volte sul file "setup.exe" per installare il gioco.

Rimuovere/Reinstallare il gioco

Nel caso in cui si stiano verificando dei problemi o l'installazione di gioco non sia avvenuta correttamente la prima volta, raccomandiamo di effettuarne la reinstallazione.

1. Per rimuovere il gioco, clicca sul pulsante **Start**, seleziona **Programmi** (o **Tutti i programmi** per gli utenti di Windows XP) e scegli la cartella nella quale il gioco è elencato. Clicca su "Rimuovi" per rimuovere il gioco.
2. Per reinstallare il gioco dopo la sua rimozione, segui le istruzioni riportate nella precedente sezione *Installare il gioco*.

   NOTA IMPORTANTE: sconsigliamo decisamente agli utenti di rimuovere questo titolo manualmente, dal momento che alcuni file associati al gioco potrebbero non essere eliminati in maniera corretta. È normale che qualsiasi file creato dal giocatore – come partite salvate, replay e altri file relativi al programma – sia lasciato sul disco nella cartella del gioco, dopo il completamento della procedura di rimozione. Nel caso in cui tu non voglia conservare questi file dopo la rimozione, eliminali come faresti nel caso di qualsiasi altro file presente sul tuo PC.



PRIMA DI AVVIARE IL GIOCO

In alcuni casi, i programmi in esecuzione sul tuo sistema possono monopolizzare risorse di cui il gioco necessita per funzionare correttamente. Non tutti questi programmi sono visibili in maniera immediata e molti si attivano automaticamente in fase di avvio del computer. Esiste un vasto numero di programmi conosciuti come "applicazioni in background", che sono sempre in esecuzione sul tuo sistema. In determinate circostanze, essi *possono* causare il crash o il blocco del gioco.

Di conseguenza, raccomandiamo di disattivare queste "applicazioni in background" prima di giocare a *Harry Potter™ e il prigioniero di Azkaban*.

Nota importante: la chiusura delle applicazioni in background ottimizzerà il sistema per l'esecuzione del gioco, ma le loro funzioni saranno ovviamente indisponibili. Assicurati di riattivare le applicazioni in background dopo aver giocato a *Harry Potter™ e il prigioniero di Azkaban* riavviando il tuo computer.

PROGRAMMI ANTIVIRUS/ANTICRASH

Se sul sistema sono in esecuzione programmi antivirus o anticrash, è consigliabile chiuderli o disabilitarli prima di avviare *Harry Potter™ e il prigioniero di Azkaban*. A questo scopo, individua le icone di tali programmi nella barra delle applicazioni di Windows. **Clicca con il destro** su ciascuna icona e seleziona "Chiudi", "Disattiva" o l'opzione appropriata.

CHIUDERE APPLICAZIONI IN BACKGROUND GENERICHE

Una volta disabilitati i programmi antivirus e anticrash, dovresti chiudere tutte le applicazioni in background generiche non indispensabili, dal momento che talvolta possono causare problemi durante l'installazione o l'esecuzione di giochi per PC.

WINDOWS 98/ME

1. Tieni premuti i tasti **Ctrl** e **Alt**, e premi **Canc** una volta. Apparirà la finestra *Termina applicazione* con un elenco di tutte le applicazioni in background attualmente in esecuzione sul tuo sistema.
2. Per chiudere un'applicazione in background, clicca sul suo nome all'interno dell'elenco e poi sul pulsante **Termina operazione**.

   Nota: è importante NON CHIUDERE le applicazioni in background denominate **Explorer** e **Systray** perché sono necessarie per il funzionamento di Windows. Tutte le altre applicazioni in background possono essere chiuse.
3. La finestra *Termina applicazione* si chiuderà e l'applicazione sarà terminata. Ripeti la procedura appena descritta per chiudere qualsiasi altra applicazione in background.

WINDOWS 2000/XP PROFESSIONAL

1. Tieni premuti i tasti **Ctrl** e **Alt**, e premi **Canc** una volta. Apparirà la finestra *Protezione di Windows*.
2. Clicca sul pulsante **Task Manager** per aprire la finestra *Task Manager Windows*. Per chiudere un'applicazione in background, clicca sul relativo nome all'interno dell'elenco sotto l'etichetta "Applicazioni" e poi sul pulsante **Termina processo**.

   Nota: a seconda delle impostazioni, in seguito alla pressione dei tasti **Ctrl**, **Alt** e **Canc** alcuni utenti di Windows 2000/XP Professional potrebbero evitare la finestra *Protezione di Windows* e visualizzare direttamente la finestra *Task Manager Windows*.

WINDOWS XP HOME

1. Tieni premuti i tasti **Ctrl** e **Alt**, e premi **Canc** una volta. Apparirà la finestra *Task Manager Windows*.
2. Per chiudere un'applicazione in background, clicca sul relativo nome all'interno dell'elenco sotto l'etichetta "Applicazioni" e poi sul pulsante **Termina processo**.

   NOTA IMPORTANTE: ricorda che la prossima volta che riavvierai il tuo computer, tutte le applicazioni in background che avrai chiuso si riattiveranno automaticamente.

AVVIARE IL GIOCO

- Inserisci il CD nel lettore CD-ROM/DVD-ROM. Apparirà il menu di AutoPlay. Clicca su "Gioca" per avviare il gioco.

  Nota: nel caso in cui il gioco non sia avviato automaticamente dopo l'inserimento del CD nel lettore CD-ROM/DVD-ROM, seleziona **Start > Programmi** (o **Tutti i programmi** per gli utenti di Windows XP) > *EA Games* > *Harry Potter™ e il prigioniero di Azkaban* > *Harry Potter™ e il prigioniero di Azkaban*. Apparirà la schermata introduttiva e il gioco sarà avviato.

  Nota: per ulteriori notizie sulla gamma di videogiochi EA GAMES™ dedicati a *Harry Potter*, visita il sito **www.harrypotter.ea.com**

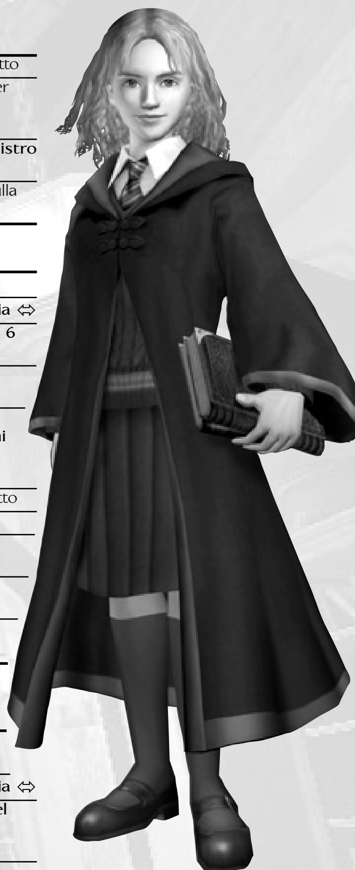
INTRODUZIONE

Dopo aver trascorso un'orribile estate a casa dei Dursley, Harry Potter non vedeva l'ora di iniziare il terzo anno alla Scuola di Magia e Stregoneria di Hogwarts. Tuttavia, gli eventi prendono una piega imprevista quando Harry scopre che Sirius Black, l'uomo ritenuto responsabile del tradimento e della conseguente morte dei suoi genitori, è evaso da Azkaban, la prigione dei maghi.

A quanto pare Black vuole vendicarsi di Harry per aver intralciato in passato i piani di Tu-Sai-Chi. Per catturarlo e per proteggere Hogwarts vengono inviati a Hogwarts dei Dissennatori, le guardie carcerarie di Azkaban, ma questi hanno degli effetti nefasti su Harry. Con l'aiuto di Ron e Hermione, Harry è intenzionato a svelare i misteri che circondano Sirius Black e la sua fuga da Azkaban.

Comandi completi

Nota: nel corso di questo manuale, si fa sempre riferimento alle impostazioni di comando predefinite. Per informazioni su come personalizzare i comandi, consulta la sezione *Impostazioni dei comandi*, a pagina 45.



Comandi nei menu

Evidenzia una voce nel menu	Puntatore del **mouse** sopra l'oggetto
Scorri le opzioni/ muovi le barre di scorrimento	**Clicca con il pulsante sinistro** per scegliere/**Clicca con il pulsante sinistro** sulla barra a scorrimento
Seleziona/passa alla schermata successiva	**Clicca con il pulsante sinistro** sull'opzione
Torna alla schermata precedente	**Clicca con il pulsante sinistro** sulla freccia nera/**Esc**

Comandi di gioco

Avanti/indietro	**W/S** o **tasti freccia** ⇳
Girare a sinistra e a destra	Movimento del **mouse/tasti freccia** ⇔
Spostamento laterale	**A/D** oppure **TastNum 4/TastNum 6 sinistra/destra**
Salto	**Pulsante destro del mouse/barra spaziatrice**
Lanciare un incantesimo	**Tieni premuto e poi rilascia il pulsante sinistro del mouse/tieni premuto** e **rilascia Alt.** Usa i **tasti freccia** per mirare.
Azione/parlare	Avvicinati a una persona/un oggetto
Guardarsi attorno	Movimento del **mouse**
Gioco in pausa/ accesso al menu di gioco	**Esc**
Visualizza la Mappa del Malandrino	**Tab**
Salta un filmato	**Invio** (non è possibile saltare le scene del tutorial)

Nota: senza un bersaglio, non puoi lanciare un incantesimo.

Comandi di volo

Sbattere le ali	**Clicca con il pulsante destro del mouse/barra spaziatrice**
Girare a sinistra e a destra	Movimento del **mouse/tasti freccia** ⇔
Sputare fiamme (solo draghi Draconifors/ dopo aver preso la sfera infuocata)	**Clicca con il pulsante sinistro del mouse/Alt**
Annullare incantesimo	**Invio**

Comandi Lapifors

Avanti/indietro	**W/S** o **tasti freccia** ⇳
Girare a sinistra e a destra	Movimento del **mouse/tasti freccia** ⇔
Mangiare l'erba/scavare	**Clicca con il pulsante sinistro del mouse/Alt**
Salto	**Clicca con il pulsante destro del mouse/barra spaziatrice**
Annullare incantesimo	**Invio**

Impostare il gioco

Per iniziare una nuova avventura:

1. **Clicca** su NUOVA PARTITA nel menu principale, quindi **clicca** su uno spazio VUOTO.
2. Avrà inizio la sequenza introduttiva. Una volta conclusa, la partita viene caricata e il gioco inizia automaticamente.

Come giocare

Schermata di gioco



Energia del personaggio: compare ogni volta che l'energia del personaggio attivo diminuisce o aumenta.

Personaggi attivi.

Nota: le icone sullo schermo compaiono solo quando sono necessarie (per esempio, quando raccogli uno Scudo della Sfida).

Utilizzare più personaggi



Nonostante Harry sia un abile mago, l'avventura che lo attende è davvero impegnativa ed egli avrà bisogno di tutto l'aiuto che Ron e Hermione potranno dargli! Ciascun personaggio ha delle abilità, delle capacità e degli incantesimi specifici, che potrai usare per portare a termine incarichi e risolvere enigmi. Alcune imprese, per esempio quelle con bersagli multipli per gli incantesimi, richiederanno azioni da parte di più personaggi contemporaneamente. Se necessario, i tuoi amici ti potranno dare una mano. Quando il controllo passa a un altro personaggio, l'icona di quest'ultimo si porta nella parte superiore dell'indicatore del personaggio attivo.



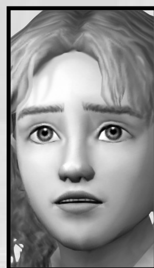
Harry Potter

Harry Potter, "il bambino sopravvissuto", è riuscito a sfuggire all'attacco del malvagio mago Lord Voldemort e ora è un bravo studente della Scuola di Magia e Stregoneria di Hogwarts.



Ron Weasley

Ron, il sesto figlio di Arthur e Molly Weasley a frequentare Hogwarts, è un amico fidato di Harry.



Hermione Granger

Il coraggio e l'intelligenza di Hermione possono rivelarsi davvero preziosi.

Energia

La barra dell'energia mostra la condizione dei personaggi. Se si svuota completamente, il malcapitato sviene e devi ricominciare a giocare dall'ultimo libro di salvataggio incontrato (consulta la sezione *Salvare un'avventura*, a pagina 46, per ulteriori informazioni sui libri di salvataggio).

- Non lasciarti sfuggire le Cioccorane per recuperare la tua energia.

  Nota: alcuni degli avversari più pericolosi che dovrai affrontare avranno una loro barra dell'energia, visibile sullo schermo.

Saltare, scalare e superare ostacoli

Per esplorare Hogwarts senza perderti nulla, devi superare diversi ostacoli.

Per saltare

- Avvicinati a una cavità e **clicca con il pulsante destro del mouse** (oppure premi la **barra spaziatrice**) appena prima di arrivare sul bordo. Se salterai nel modo corretto, dovresti atterrare senza alcuna difficoltà dall'altra parte.
- Se cadi da un'altezza elevata, svieni e devi riprendere l'avventura dall'ultimo libro di salvataggio.

Suggerimento: non dimenticarti di provare i salti in corsa in allenamento; così facendo potresti riuscire ad afferrare anche degli appigli molto lontani.

Per scalare

- Avvicinati a un oggetto o a un ostacolo e continua ad avanzare: se sarà possibile, inizierai automaticamente a salire.
- Se l'appiglio è troppo in alto, posizionati proprio di fronte alla parete e salta per vedere se è possibile aggrapparvisi.

  Nota: solo alcuni ostacoli possono essere scalati o superati con un balzo. Se non sai come proseguire, guardati intorno per trovare qualcosa su cui lanciare uno degli incantesimi che già conosci.

Esplorare

La Scuola di Magia e Stregoneria di Hogwarts è un luogo magico, costellato di aree segrete, interruttori e abissi pronti a inghiottire gli studenti incauti. Se vuoi svelarne tutti i misteri, devi prima effettuare un'esplorazione meticolosa. Esamina ogni cosa, dalle piccole fessure fra le pietre ai simboli degli incantesimi, provando a utilizzare la tua bacchetta magica sui vari oggetti.

Incantesimi

Sfide dell'Incantesimo

Nel corso della tua avventura dovrai completare le sfide dell'Incantesimo, per apprendere nuovi incantesimi e portare a compimento il tuo terzo anno a Hogwarts. Nel corso di queste sfide avrai la possibilità di raccogliere degli Scudi della Sfida, se riuscirai a trovarli ovviamente! Recuperali tutti per visitare la Sala Bonus delle gelatine (non ti preoccupare se non ce la fai al primo tentativo: potrai sempre riprovare in seguito).

- Potrai accedere al menu Scudi della Sfida dal menu di gioco: al suo interno puoi controllare il numero di scudi che hai trovato (consulta la sezione *Scudi della Sfida*, a pagina 42).



Lanciare incantesimi

È essenziale che tu sappia lanciare l'incantesimo giusto al momento giusto: questo non solo per ottenere buoni voti alle lezioni, ma anche per avere successo in altre attività, decisamente più rischiose.

1. **Tieni premuto il pulsante sinistro del mouse** per lanciare l'incantesimo. Il puntatore scintillante mostra contro quale oggetto stai indirizzando i tuoi poteri magici.

   Nota: gli incantesimi non hanno una portata illimitata. Se sei a distanza utile, il puntatore è arancione; se, invece, sei troppo lontano, diventa di colore giallo.
2. Usa il mouse per spostare il puntatore scintillante sull'oggetto che vuoi scegliere come bersaglio.
3. Se sei sul bersaglio, e conosci l'incantesimo adatto alla situazione, comparirà l'indicatore dell'incantesimo. Rilascia il pulsante sinistro del mouse per lanciarlo.

   Suggerimento: gli effetti del lancio degli incantesimi non sono sempre evidenti. Dai sempre un'occhiata intorno, se ti sembra che non sia successo nulla.

   Suggerimento: prova a lanciare incantesimi contro tutti gli oggetti che incontri. Potresti scoprire dei segreti o dei bonus da raccogliere.

Elenco degli incantesimi

Con l'eccezione di *Expecto Patronum*, che può essere utilizzato esclusivamente da Harry, quello riportato di seguito è l'elenco degli incantesimi che gli studenti del terzo anno devono apprendere prima della conclusione dell'anno scolastico.



Alohomora

Lancia questo incantesimo sbloccante contro alcune porte chiuse meccanicamente, potresti trovare oggetti e aree segrete.



Carpe Retractum

Lancia una corda magica luminosa contro determinati oggetti per attrarli verso di te (o di avvicinarti a loro).



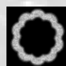
Draconifors

Trasfigura delle statuette a forma di drago in piccoli draghi volanti viventi, che puoi controllare per un breve periodo di tempo.



Glacius

Congela l'acqua (ed è molto efficace anche contro le salamandre).



Lapifors

Trasfigura delle statuette a forma di coniglio in piccoli conigli, che puoi controllare per un breve periodo di tempo.



Lumos

Se lanci correttamente l'incantesimo Lumos sulla gargoyle, l'estremità della bacchetta del mago si illumina brevemente, proiettando una luce sull'area circostante. In questo modo puoi scoprire ingressi e piattaforme nascosti all'interno del castello e nel parco di Hogwarts.



Expecto Patronum

Harry può utilizzare quest'incantesimo per evocare un Patronus, un'entità che trae vigore dai pensieri positivi di colui che lancia l'incantesimo. Può essere utilizzato per scacciare i Dissennatori. Si tratta però di un incantesimo molto avanzato, che non è alla portata di tutti!



Rictusempra

Tecnicamente è un incantesimo solleticante, ma può essere utilizzato per "respingere" avversari non particolarmente potenti.



Commosus

Lancia questo incantesimo su particolari tappeti e lastroni per tramutarli in una sostanza gelatinosa in grado di farti spiccare dei balzi. Potrai quindi utilizzare questa sostanza per raggiungere altezze molto elevate.



Depulso

Ideale per spingere oggetti, questo incantesimo si può utilizzare per attivare alcuni interruttori incantati che sono fuori portata, oppure per distruggere oggetti non molto resistenti, che possono contenere cose utili per la tua missione.

Menu di gioco



Questo menu ti permette di mettere in pausa l'avventura, controllare le tue condizioni e accedere agli altri menu. Puoi esaminare gli oggetti che hai raccolto, sapere qual è la tua situazione nelle diverse sfide e nelle imprese, accedere a tutte le opzioni di gioco o, semplicemente, prenderti una pausa. Premi il tasto **Esc** per visualizzare lo Stato del livello attuale.

Torna al gioco/Torna alla schermata precedente



Clicca su questa icona per tornare al menu precedente o riprendere la partita.

Esci dalla partita



Clicca su questa icona per tornare al menu principale, oppure uscire dal gioco.

Stato del livello attuale

Obiettivo attuale

Qui puoi sapere qual è l'obiettivo che devi raggiungere al momento.

Energia del personaggio

Le barre dell'energia di tutti i personaggi sono visibili sotto le rispettive icone individuali (consulta la sezione *Energia*, a pagina 39).

Segreti trovati/rimanenti

Hogwarts è un luogo magico e ci sono molte aree segrete e numerosi oggetti nascosti all'interno della scuola. Questo contatore ti mostra quante cose hai scoperto e quante, invece, ti sono sfuggite!

Scudi della Sfida trovati/rimanenti

In ogni sfida sono nascosti 10 Scudi della Sfida: se li troverai tutti, potrai visitare la Sala Bonus delle gelatine.

Elenco delle imprese

Clicca sull'icona con il segno di spunta nella schermata Stato del livello attuale per visualizzare l'elenco completo delle imprese del terzo anno. Completale tutte per portare a termine il gioco!

Mappa del Malandrino

Le voci che circondano quest'oggetto sembrano indicare che consenta di ottenere una mappa di Hogwarts che *comprenda* tutte le aree nascoste e i passaggi segreti. Se esistesse veramente, si tratterebbe davvero di una mappa molto utile...

Menu parole d'ordine dei ritratti

Camminare in lungo e in largo per Hogwarts può essere stancante, per cui perché non cerchi una scorciatoia? Dietro i ritratti sparsi per la scuola si celano dei passaggi segreti, che sono collegati a una speciale stanza dei ritratti, vicino all'ingresso principale. Tieni però presente che per usarli dovrai conoscere le rispettive parole d'ordine.

- Ricordati che Fred e George possono essere una fonte molto preziosa per ottenere elementi utili, a patto che tu abbia abbastanza gelatine!

Menu minigiochi

Nel corso dell'avventura ti verranno affidati diversi compiti, con relative ricompense. Utilizzando questa schermata puoi sapere come li stai affrontando.

Volo sull'Ippogrifo

Volare su un Ippogrifo non è certo facile: per riuscirci servono abilità e pazienza (consulta la sezione *Ippogrifo*, a pagina 43).

Folletti

I folletti possono essere una vera spina nel fianco. Per chiunque riesca a liberarsi di loro, ci sarà sicuramente una degna ricompensa (consulta la sezione *Folletti*, a pagina 44).

Il Libro Mostro dei Mostri

Questi libri sono famosi per il loro carattere particolarmente scontroso! Chissà cosa succederebbe se uno di loro riuscisse a fuggire (consulta la sezione *Il Libro Mostro dei Mostri*, a pagina 42)!

Oggetti



Gelatine Tuttigusti +1

Puoi trovare queste strane prelibatezze da maghi quasi ovunque nel castello e nel parco. Possono essere nascoste nei luoghi più impensati, ma solitamente basta un incantesimo ben indirizzato per farle saltar fuori. Prendile sempre, ogni volta che le incontri, in quanto potrai usarle per fare acquisti nel negozio di Fred e George.

- Quando raccogli una gelatina, il relativo contatore compare sullo schermo.



Zuccotti di zucca

Gli Zuccotti di zucca sono uno snack tradizionale, molto popolare fra i maghi, che può essere utilizzato anche come merce di scambio per fare acquisti nel negozio di Fred e George.



Calderotti

Gli studenti di Hogwarts ne sono ghiotti. Anche queste prelibatezze si possono usare per fare acquisti nel negozio di Fred e George.

Negozio di Fred e George

Quando non sono impegnati a combinare guai, Fred e George Weasley adorano fare affari nel loro negozio segreto. I due accettano gelatine Tuttigusti +1, Zuccotti di zucca e Calderotti in cambio di Cioccorane, figurine da collezione e persino parole d'ordine dei ritratti.

Scudi della Sfida

Nel corso della tua avventura dovrai completare le entusiasmanti sfide degli incantesimi per raggiungere il livello di abilità magica necessario e per portare a compimento il terzo anno a Hogwarts. Raccogliere gli Scudi della Sfida sarà molto importante per il tuo successo; trovando tutti e 10 gli Scudi della Sfida, infatti, potrai accedere alla Sala Bonus delle gelatine, dove troverai moltissime gelatine Tuttigusti +1.

Figurine da collezione

I giovani apprendisti maghi amano raccogliere figurine da collezione. Su di esse sono ritratti i maghi e le creature più famosi, abili o pericolosi di tutta la storia. Queste figurine si trovano sparse per tutta Hogwarts e vengono conservate, una volta trovate, all'interno del Folio Universitas.

- Se ti mancano delle figurine, ricorda che puoi sempre acquistarle nel negozio di Fred e George.

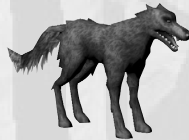
Folio Universitas

Le figurine sono raccolte in serie, a seconda di chi (o cosa!) ritraggono. Per ottenere più informazioni su una particolare figurina, **clicca** sulla piccola immagine per ingrandirla.

Maghi famosi	Streghe famose	Figurine del Quidditch	Vampiri famosi
Folletti famosi	Megere famose	Giganti famosi	Draghi
Bestie	Figurine bonus		

Creature

Nel corso della tua avventura ti imbatterai in creature di ogni genere. Se hai delle difficoltà nello sconfiggerle, oppure se semplicemente vuoi saperne di più su di loro, potresti trovare utili le seguenti descrizioni:



Cane Nero

Harry è convinto di aver intravisto un misterioso cane nero. Se lo è soltanto immaginato? O si tratta forse di un *Gramo*, un enorme cane spettrale, presagio di morte?



Bundimun



Una creatura repellente, che emette una viscida bava: il Bundimun può essere stordito con l'incantesimo Rictusempra, per poi saltarci sopra e ottenere una ricompensa.

Scheletro Incantato

Gli scheletri incantati possono attaccare chiunque disturbi le loro povere ossa. Sono molto resistenti e per sconfiggerne uno potrebbero essere necessarie più persone.

Grattastinchi



Prima che Hermione lo acquistasse in un negozio di Diagon Alley, Grattastinchi è passato di proprietario in proprietario. Mostra un grande interesse nei confronti del topo di Ron, Crosta!



Drago Draconifors

Un drago Draconifors è una statua di drago, che puoi controllare utilizzando l'incantesimo Draconifors. Una volta che ha raccolto una sfera infuocata, un drago Draconifors è in grado di utilizzare il proprio fiato infuocato per accendere le torce.

Granchio di Fuoco



Non lasciarti ingannare dai gioielli incastonati sulla corazza di queste creature, simili a delle tartarughe; esse sono, infatti, in grado di difendersi in modo efficace, sprigionando delle fiammate dalla loro estremità posteriore. Un incantesimo Rictusempra ben indirizzato sarà sufficiente per ribaltarle, permettendoti così di spedirle dove preferisci.



Libro Volante

Questi libri magici possono rivelarsi veramente fastidiosi! Tieni sempre sotto controllo le librerie dall'aria sospetta!



Ippogrifo

L'Ippogrifo è una creatura volante con il corpo, le zampe posteriori e la coda equini e le zampe anteriori, le ali e la testa di un'enorme aquila. Chiunque voglia avvicinarsi a un Ippogrifo deve per prima cosa sostenere il suo sguardo e, quindi, fare un inchino. Se l'animale risponde all'inchino, è possibile toccarlo, se non addirittura cavalcarlo. Gli Ippogrifi sono animali molto fieri: non insultarli mai!



Imp

Gli Imp, piuttosto simili nell'aspetto ai folletti della Cornovaglia, sono piccoli e maliziosi! Adorano lanciare petardi magici, una prelibatezza esplosiva, contro chiunque incontrino. Se sei molto svelto puoi però coglierli di sorpresa, rilanciando il petardo contro di loro!



STATUA LAPIFORS

Una statua Lapifors è una piccola statua di coniglio che può essere animata e controllata con l'incantesimo Lapifors. È in grado di oltrepassare angusti pertugi e di scavare in terra.

LIBRO MOSTRO DEI MOSTRI



Hagrid ha scelto questo libro per tenere le sue lezioni di Cura delle Creature Magiche. Si tratta di un volume malefico, pronto ad assalire chiunque osi avvicinarsi.



PIX

Pix, il Poltergeist residente a Hogwarts, è sempre intento a combinare dispetti. Troverai questo fastidioso spiritello nei posti più impensati.

FOLLETTI



Queste creature malevole sono di colore blu elettrico e sono alte circa 20 centimetri, ma non lasciarti ingannare dalla loro statura: possono essere molto pericolose. Solitamente si aggirano nelle zone più oscure di Hogwarts. Se te le trovi davanti, prova a usare l'incantesimo Rictusempra.



SALAMANDRE

Rettili del fuoco che si cibano di fiamme, le salamandre posso sopravvivere anche al di fuori del fuoco, ma rimangono in vita soltanto finché arde la fiamma che le ha generate. Un incantesimo Glacius è in grado di congelare una salamandra, mentre un incantesimo Rictusempra può distruggerla. Se prima non l'avrai congelata, però, la creatura farà ritorno.

CROSTA



Crosta è con la famiglia Weasley da molti anni, ormai. Consegnato direttamente da Percy a Ron, in occasione del primo anno a Hogwarts di quest'ultimo, è diventato l'oggetto delle attenzioni del gatto di Hermione, Grattastinchi.

PERSONAGGI

Di seguito si trova una breve presentazione di alcuni dei personaggi che popolano *Harry Potter™ e il prigioniero di Azkaban*. Tieni presente che questo è un elenco incompleto, pensato per fornirti alcune informazioni che potresti non aver trovato all'interno dei romanzi di Harry Potter, scritti da J. K. Rowling.



DISSENNATORI

I Dissennatori sono le guardie di Azkaban, la prigione dei maghi. Sono creature pericolose e si narra che si cibino di tutti i pensieri felici che albergano nell'anima di una persona. Sono stati inviati qui per catturare Sirius Black e proteggere Hogwarts, ma la loro presenza ha degli effetti nefasti su Harry.

HAGRID



Rubeus Hagrid è il Custode delle Chiavi e dei Luoghi a Hogwarts. Un vero colosso, ma dall'animo gentile e con una grande predilezione per le creature magiche di ogni genere. Hagrid è uno dei migliori amici di Harry. In qualità di Custode delle Chiavi e dei Luoghi a Hogwarts, Hagrid è a conoscenza di molte informazioni sulla scuola e sulla sua storia.



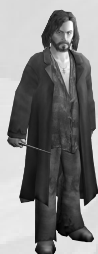
Professor Silente

Albus Silente è lo stimato e rispettato Preside della Scuola di Magia e Stregoneria di Hogwarts. Considerato da molti il mago più potente di ogni tempo, Silente dirige Hogwarts con saggezza, pazienza, equità e con l'ausilio dei suoi straordinari poteri magici. In Albus Silente, Harry ha trovato un mentore e un protettore senza eguali.



Professor Lupin

Il professor Remus J. Lupin, il nuovo insegnante di Difesa contro le Arti Oscure a Hogwarts, è un professore ricco di talento e dall'indole amichevole, anche se un po' trasandato. Pare che sia afflitto da una misteriosa malattia.



Sirius Black

Amico dei genitori di Harry e implicato poi nella loro morte, Sirius Black è evaso dalla prigione di Azkaban. Si ritiene che sia molto pericoloso e, a quanto pare, sta dando la caccia a Harry Potter!

Opzioni

Impostazioni dei comandi

VELOCITÀ MOUSE NEL GIOCO	**Clicca** e **sposta** la barra di scorrimento. Più la sposti verso destra, più il mouse risulterà sensibile ai movimenti.
INVERTI MOUSE	Alcuni utenti potrebbero preferire l'inversione delle funzionalità del mouse. Spunta il riquadro per invertire la lettura verticale.

I seguenti comandi di *Harry Potter™ e il prigioniero di Azkaban* sono definibili dall'utente:

AVANTI, INDIETRO, GIRA A SINISTRA, GIRA A DESTRA, SALTA, USA LA BACCHETTA MAGICA, SPOSTATI LATERALMENTE A DESTRA, SPOSTATI LATERALMENTE A SINISTRA, APRI LA MAPPA, SALTA SCENE DI INTERMEZZO.

Per modificare un comando, **clicca** sulla finestra di dialogo per evidenziarlo, quindi premi il nuovo tasto. La nuova assegnazione diventa immediatamente attiva.

> **Nota:** il PC tiene in memoria due pressioni di tasti per ogni azione, per cui **clicca** di nuovo se vuoi assegnare un comando a un solo tasto.

Impostazioni audio e video

GAMMA	**Clicca** e **sposta** la barra di scorrimento.
LUMINOSITÀ	**Clicca** e **sposta** la barra di scorrimento. Più la sposti verso destra, più luminosa diventa l'immagine.
CONTRASTO	**Clicca** e **sposta** la barra di scorrimento. Più la sposti verso destra, più marcato risulta il contrasto.
RISOLUZIONE	**Clicca** sul **menu a tendina** e seleziona la risoluzione che preferisci.
PROFONDITÀ COLORE	**Clicca** sul **menu a tendina** e seleziona la profondità di colore che preferisci.
VOLUME MUSICA	**Clicca** e **sposta** la barra di scorrimento per regolare il volume della musica.
VOLUME EFFETTI	**Clicca** e **sposta** la barra di scorrimento per regolare il volume degli effetti sonori.
INVERTI STEREO	**Clicca** sul **riquadro di spunta** per attivare l'inversione dei canali stereo.
APPLICA MODIFICHE	**Clicca** per rendere effettive tutte le modifiche apportate.
VISUALIZZA I RICONOSCIMENTI	**Clicca** per visualizzare i nomi di coloro che hanno collaborato alla creazione di questo gioco.

Salvare e caricare

Salvare un'avventura



Per prima cosa devi trovare un libro di salvataggio a Hogwarts. Si tratta di pesanti tomi magici, noti per l'appunto come libri di salvataggio. Avvicinati al libro di salvataggio.

Caricare un'avventura

1. Al prossimo avvio del gioco, clicca su CARICA PARTITA. Comparirà la schermata Caricamento in corso...
2. Clicca sulla PARTITA SALVATA che preferisci.
3. La partita viene caricata.

- In alternativa, clicca su una PARTITA SALVATA per iniziare una nuova avventura.
- Ogni volta che svieni, ricominci a giocare dall'ultimo libro di salvataggio che hai raggiunto.

Sovrascrivere un'avventura salvata

1. Al prossimo avvio del gioco, clicca su NUOVA PARTITA. Comparirà l'omonima schermata.
2. Clicca su uno spazio UTILIZZATO e, quando ti viene richiesto, conferma l'intenzione di sostituire la precedente partita salvata con una NUOVA PARTITA.

Problemi con il software?

Se dovessi riscontrare problemi di funzionamento del software, cercheremo di aiutarti. Esiste una serie di accorgimenti fondamentali che dovresti osservare per garantire che i giochi più recenti siano eseguiti correttamente sul tuo computer. Tali accorgimenti, elencati di seguito, risolvono la gran parte dei problemi durante l'utilizzo dei giochi DirectX più attuali.

Il gioco causa un crash o un blocco di sistema?

Quando decidi di avviare un gioco che utilizza l'ultima versione di DirectX, devi assicurarti che il tuo computer disponga del driver più recente per la scheda video. Installare il driver più aggiornato può essere utile per scongiurare il pericolo di crash e blocchi di sistema durante l'esecuzione dei giochi.

Prima di tutto, prova a scaricare il driver più recente presso il sito web del produttore della scheda video. Di seguito appare un elenco degli indirizzi dei siti web di famosi produttori di schede video:

Asus	http://www.asus.com
ATI	http://www.ati.com
Creative Labs	http://www.europe.creative.com
Guillemot	http://www.guillemot.com
Hercules	http://www.hercules.com

Nel caso in cui non sussista alcun miglioramento, prova a scaricare il driver più aggiornato fornito dal produttore del **chipset** della scheda video, ossia il chip di elaborazione video situato sulla scheda – ad esempio, Radeon (ATI) e GeForce (nVidia) sono chipset per scheda video. Di seguito appare un elenco degli indirizzi dei siti web di famosi produttori di chipset per scheda video:

nVidia	http://www.nvidia.com
ATI	http://www.ati.com
Power VR	http://www.powervr.com
Matrox	http://www.matrox.com
S3	http://www.s3graphics.com
Intel	http://www.intel.com
SIS	http://www.sis.com

Si verificano problemi audio?

Nel caso in cui la riproduzione dell'audio sia instabile o discontinua, o comunque avvenga in maniera irregolare, prova a scaricare e a installare il driver più recente per la scheda audio. Di seguito appare un elenco degli indirizzi dei siti web di famosi produttori di schede audio:

Creative Labs	http://www.europe.creative.com
C-Media	http://www.cmedia.com.tw
Diamond	http://www.diamondmm.com
ESS	http://www.esstech.com
Videologic	http://www.videologic.com
Yamaha	http://www.yamaha.com/service.htm

Avviso

Electronic Arts si riserva il diritto di apportare modifiche al prodotto descritto in questo manuale in qualunque momento e senza preavviso.

Electronic Arts non rilascia garanzie, condizioni o dichiarazioni esplicite o implicite riguardo a questo manuale e alla sua qualità, commerciabilità o idoneità a usi particolari. Questo manuale è fornito "così com'è". Electronic Arts rilascia alcune garanzie limitate relativamente al software e al suo supporto. In nessun caso Electronic Arts potrà essere chiamata in causa per danni particolari, indiretti o consequenziali.

Questi termini e condizioni non inficiano né pregiudicano i diritti legali dell'acquirente in tutti i casi in cui l'acquirente sia un consumatore che acquista beni al di fuori di qualsiasi rapporto commerciale.

Garanzia

Garanzia limitata

Electronic Arts garantisce all'acquirente originale di questo prodotto che i supporti su cui sono registrati i programmi saranno esenti da difetti di materiale o di lavorazione per 90 giorni dalla data dell'acquisto. Durante tale periodo, sarà possibile sostituire i supporti riportando il prodotto originale presso il rivenditore ove è stato acquistato, insieme a una prova di acquisto datata, a una descrizione dei difetti, ai supporti difettosi e all'indirizzo dell'acquirente stesso. Electronic Arts sostituirà i supporti danneggiati, scorte di magazzino permettendo.

Questa garanzia è supplementare e non influisce in alcun modo sui diritti legali dell'acquirente.

Questa garanzia non si applica ai programmi di software stessi, che sono forniti "così come sono", né ai supporti che siano stati soggetti a uso improprio, deterioramento eccessivo o danni.

In caso di malfunzionamento di qualunque genere NON spedire il CD ad Halifax S.p.A. ma contatta il servizio di assistenza tecnica o il rivenditore presso il quale hai acquistato il prodotto.

Assistenza tecnica

Puoi contattare l'assistenza di Electronic Arts c/o Halifax S.p.A. al numero telefonico

02/4130345

(dal lunedì al venerdì, dalle 14.00 alle 19.00), oppure collegati al nostro sito

http://www.halifax.it/assistenza.htm

e completa l'apposito modulo. È inoltre possibile raggiungerci via e-mail all'indirizzo:

supporto@halifax.it

N.B.: il servizio riguarda esclusivamente problematiche tecniche e informazioni sui nostri prodotti e NON fornisce soluzioni o trucchi per alcun gioco; per questo tipo di informazioni puoi consultare il Forum Halifax all'indirizzo:

http://forum.halifax.it



EASW8004348MT